バリバリ撃ってガンガン進むアクションゲーム専門誌

アクションゲームサイド VOL.03

Action GAMESIDE



スチームワールド ディグ
アルカディアスの戦姫
アホ毛ちゃんばら
並木学＆堀井直樹＆Chibi-Tech
インタビュー

シリーズ小特集
地球防衛軍

元・開発者座談会
ジャレコの名基板「メガシステム1」の時代

シリーズ特集
メタルスラッグ

Action GAMESIDE Vol.3 CONTENTS







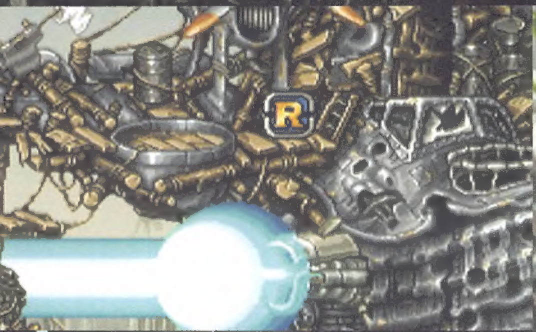


シリーズ特集

メタルスラッグ

メタルスラッガーの皆さん、「待たせたな!」。そして『メタスラ』を知らないゲームファンの皆さん、「ようこそ!」。魂込めてドット描き込み17年、至高の2Dアクションゲーム『メタルスラッグ』特集、開幕です!

Text=下畑典明(An-EDITOR.)









METAL SLUG

ドット絵ゲーム最強の職人チーム、2Dゲーム最後の砦のネオジオに参上！　魂を込めた兵器やメカに命が宿り、炎の匂いにむせるシリーズの原点。

Text＝多根清史（フリーライター）

ポリゴン全盛期に特攻野郎！究極の想像力が注がれたドット

初代『メタルスラッグ』が登場した1996年は、プレステ発売から約1年半後で、3Dにあらずんばゲームにあらずムードの真っただ中。そこにドットの限りを尽くした本作が殴り込み、2Dゲームの袋小路に風穴を開けたのだ。

さらに言うなら、本作は『海底大戦争』などを手がけたスタッフ（当時はナスカ）によるもので、アイレムの血を引くゲームでもある。ドット絵最強チームが、ドット最後の砦のNEOGEOに参戦したことがどれほど心強かったか。

緻密に描き込まれた2Dゲームはほかにもあるが、『メタスラ』がドットの隅々にまで注ぎ込んだ想像力の豊かさはバツグン。敵モーデン軍の戦車や爆撃機などメカが生き物のように蠢き、人が乗り込み操る身体の延長だと訴えかける。ダメージが蓄積して火を噴きながらビームをぶっ放すさまは、手負いの獣の荒ぶる断末魔だ。

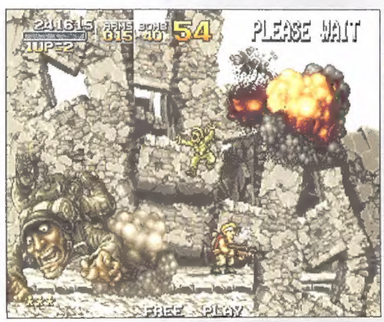
敵兵士のリアクションというには壮絶すぎるやられパターンも心をとろかす。ナイフに斬られて血飛沫を上げて倒れ、火炎放射器にあぶられて火だるまで逃げ惑う。人体欠損を含む死にざまがあちこちで繰り広げられ、残虐にしてコミカル。痛みの伝わるドットは、笑いの本質に切り込む凄みがある。

初代『メタスラ』から3ボタンで射撃、ジャンプ、手榴弾を投げる基本操作はすでに完成。助けた捕虜からもらえるアイテムでヘビーマシンガンやショットガンほか武装を切り替えるシステムも一貫してる。ただし火炎放射器はまだ弱かった。

スタート直後は貧弱なハンドガンしか撃てないショボさ。それが武装を取ると火力が跳ね上がり、パラシュート兵が炎のダンスを踊ったり橋が崩れるエスカレートの爽快さ。まったり休んでた兵士が慌てふためき野営地が一瞬で地獄絵図、これが戦場のリアル！

タイトルとなったスーパー戦車、メタルスラッグも頼もしいやつ。一発死のひ弱いキャラが何発も耐える戦車に乗った万能感、路上駐車をメキメキ乗り越える力強さサイコー。乗り降り中の無敵時間を利用した「鬼避け」も本作からだ。ただ、続編ではほかに「乗り物」が増えて出番がめっきり減ってる〝本来の主役〟ではある。

クリーチャーや宇宙人が出ないミリタリー志向の強い第1作は、兵士が飛ばした紙飛行機が戦場の跡地を過ぎ去るエンディング（1人プレイ限定）が染みる。戦争はゲームの中だけでありますように！



破壊されたメカや廃墟と化す背景、吹き飛ぶ敵兵の絶望まで描き込まれたドットに神宿る！

メタルスラッグ アートギャラリー

『メタルスラッグ』





2人同時プレイのエンディング。セガサターン版やプレイステーション版ではボーカル（アニメ「機動警察パトレイバー」主演の冨永みーな！）が付いた

メタルスラッグ
アートギャラリー
『メタルスラッグ』

















ラフ画



メタルスラッグ アートギャラリー
『メタルスラッグ2』



METAL SLUG 2

キャラクター、武器、乗り物、敵、スケール。すべてがパワーアップしたシリーズ第2弾。今度は前回よりもSF要素マシマシでお届けします！

Text=下畑典明（An-EDITOR.）

単なる『2』じゃない。想像以上に劇的な『2』だ。

初代『メタルスラッグ』（以下『初代』）から2年後、『初代』の開発を担当したナスカのスタッフがそのままSNKに移籍して世に送り出したのが本作『メタルスラッグ2』（以下『2』）だ。

『初代』がシリーズとしての土台を作った「根」に当たるなら、本作はその後のシリーズの方向性を決定づけた「幹」と言えるだろう。実際、以降のシリーズでも定番と言える要素は本作で確立されており、主要メンバーであるエリとフィオが初登場したのもこの『2』からだ。ほかにも、プレイヤーキャラクターがミイラ化したり、太ったりする状態異常、キャメルスラッグやスラグフライヤーなどの新たな乗り物や、レーザーガン、フレイムボトルといった新武器などが大量に追加され、『2』の名に恥じない正当進化を遂げている。

そして、ミリタリー色が濃かった『初代』に比べ、本作以降は、SF要素が強まり、コミカルな作風が目立つようになっていく。特に本作の最終ステージに登場する異星人、マーズピープルたちがSF要素の最たるものだろう。

ほかのアクションゲームよりも難易度は高めかもしれないが、シリーズ内で比較するならマイルドなほうだと個人的に思う。特に前作ではプレイヤーやメタルスラッグの動作に独特の慣性が働くため、操作にやや慣れが必要だったが、本作では操作の挙動が非常に素直でとっつきやすい。アクションゲームにはつきものの初見殺しは健在だが、理不尽なアドリブ要素は少なめで、オールクリアも比較的容易に達成できるだろう。

そして、前作で培ったドット絵技術は健在で、本作でも圧巻の描き込みでプレイヤーたちをあっと言わせてくれる。突如画面下から迫り来る2面ボス「アッシ・NERO」や、6面中ボス「アレン軍曹」の死に際に登場するシャチなど、われわれに与えたインパクトは大きく、『メタスラ』の名を次ぐ続編として十分な役目を全うしたと言っていいだろう。



操作キャラクターは4人の中から選択できるようになった。性能差はほとんどないため（※）好みで選ぶべし！



演出面も大幅に強化されており、最終面では今まで敵だったモーデン軍と協力してマーズピープルと戦う熱いシチュエーションが待っている

※性能差はほとんどないため　厳密に言うと、ステージ5に出てくるクランクを回す際、エリやフィオだと回すスピードがマルコやターマと比べて遅いが、それも微々たる差である。



メタルスラッグ アートギャラリー
『メタルスラッグ2』



METAL SLUG X

『メタルスラッグ2』をベースに、難易度や新武器の追加などさらなる調整を施したリメイクバージョン。『2』に負けない面白さがここにある。

Text=下畑典明（An-EDITOR.）

易しさと難しさと面白さと

『2』の稼働開始から1年後、そのリメイクバージョンとして誕生したのが『メタルスラッグX』（以下、『X』）である。ストーリーやステージ構成などは『2』と同じだが、新たな武器や敵が追加され、敵の出現パターンやアイテムの配置などが変化しているため、『2』を遊んだ人も新鮮な気持ちで楽しめる作品となった。

　ゲームの容量が増えたことによって、『2』で散見された処理落ちもかなり軽減されている。合わせてシステムボイスも大きくパワーアップしていて、プレイを盛り上げるノリの良いものに変更されたのも見逃せない。ステージ開始、終了時や各種強化銃取得時など、ほぼすべてが差し替えられており、『初代』や『2』では早口で「エビマシンガン！」としか聞こえなかったヘビーマシンガンが、しっかり「ヘヴィ、マスィンガン！」と聞き取れるようになったのも『X』からなのだ。

　気になる難易度は全体的に『2』より上昇してはいるものの、逆に簡単になった場所が存在するので、一概に難しくなったとは言い難い。

　もちろん、人によって個人差はあるだろうが、それを差し引いても『X』は難しすぎず、易しすぎずという絶妙なバランスを保っていると思う。乗り物を乗降した際の無敵時間はシリーズ中最も長く、唯一永久無敵（※）を維持できるし、すべてのボス戦で乗り物に乗って戦えるようになっているのも拍車をかけている。

　これらプレイヤーにとって有利な仕様が『X』本来の難しさとうまい具合にかみ合って、奇跡のようなバランスが実現しているのだろう。筆者自身、すでに『X』のプレイ回数は3けたに上り、高校時代に出会ってから10年以上が過ぎた今になっても、ゲームセンターで見かければついプレイしてしまう。『2』のリメイク作ということで、2．5作目みたいな印象を受けそうだが、その完成度は間違いなく3作目の『メタスラ』にふさわしいタイトルなのだ。



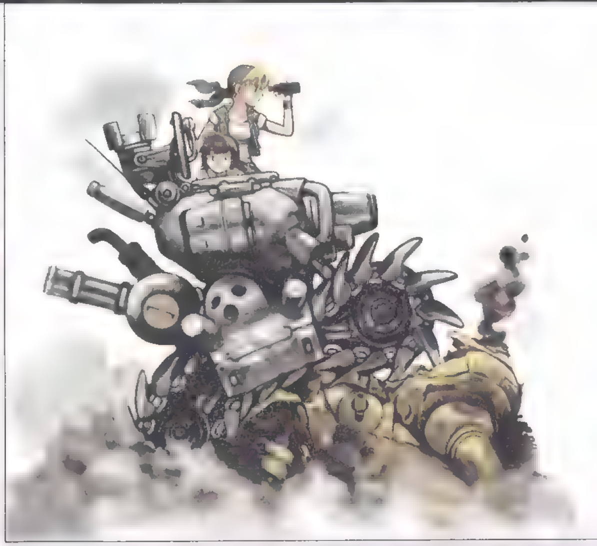
3面ボス、ドラゴン・ノスケにはスラグフライヤーで近距離戦を仕掛けるのがオレのジャスティス



敵の配置はガラリと変化していて、1面ボスに『初代』の5面ボスを持ってきたりと、随所でかなり大胆なアレンジを見せてくれる

※永久無敵　詳細は56ページにて。





メタルスラッグ アートギャラリー
『メタルスラッグX』





ネオジオポケットの中の戦争は小さくとも携帯ゲーム機でもここまでできる！と知らしめた良アレンジ

Text 富島宏樹（フリーライター）

携帯ゲーム用ならではの遊びやすいアレンジが成功

『メタルスラッグ』シリーズ初の携帯ゲーム機向けタイトル。小気味よく撃って跳んで避けられるプレイ感覚まで含め、そこにあったのは紛れもなく『メタルスラッグ』の世界だった。たき火や昼寝など思い思いの姿で戦場を過ごす敵兵士たち、豊富な武器、そしてメタルスラッグやスラグフライヤーといったおなじみの乗り物。ハードスペックの関係上、ドット絵の緻密さではさすがにシリーズ本編には及ばないが、ネオジオポケットの小さな画面で、あのにぎやかな戦場が確かに再現されていた。

　短い時間で気軽にパッと楽しめるよう、携帯ゲーム機向けの大胆なアレンジが効いていることも本作の特徴。各ミッションは短めだがその数は多く、またクリア成功か失敗かなどによって複雑に分岐



1度最後までクリアすれば、愛らしいしぐさが目立つ女性キャラクターも使用可能に



スラグフライヤーが破壊されると脱出ミッションが発生したりと、独自の要素もあり



増加したミッション 2人の主人公が織り成す戦記は携帯ゲーム機屈指のアクションに到達

Text 富島宏樹（フリーライター）

小さな画面に広がる特大ボリュームの戦場

多彩なミッション分岐やライフ制など、前作で構築した携帯ゲーム機向けアレンジは踏襲。さらに追加要素で全般的なパワーアップを果たし、ネオジオポケット版第2作は、ハードを代表する良作アクションゲームに仕上がった。

　まず大きいのは、プレイヤーキャラクターが2人（全ミッションクリアでさらに1人追加）から選択可能になったこと。前作でも主人公を務めたPF部隊新兵の男性と、正規軍の新人特殊工作員である女性、それぞれの視点でストーリーが進んでいく。結果、ミッションが大幅に増加したのは当然のこと、2人の主人公が合流し、反乱軍に立ち向かう熱い展開も生まれた。ちなみに反乱軍に協力するのは異星人であり、マーズピープルも敵として現れたりする。



ライフが最大5個の目盛り制になるなど、インターフェイスはわかりやすさが増した



捕虜からはヒントなどが受け取れる。すべて顔やメッセージが違う力の入れようだ

する。初代『メタルスラッグ』の1年前という魅力的な舞台と相まって、ミッションを次から次へと進めたくなり、分岐を探したくなる作りはお見事だ。

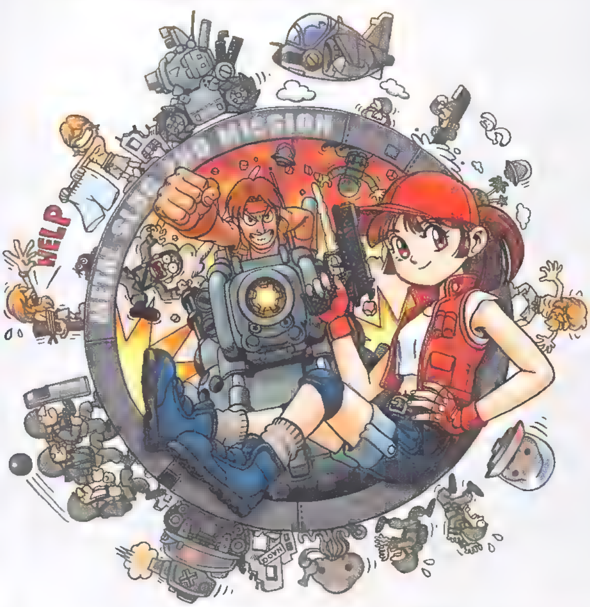
　また残機制ではなく、ライフ制を採用している点もシリーズとしては珍しい点。もちろん、だからといって気を緩めれば敵の波状攻撃であっという間にライフは尽きる。敵の攻撃パターンや位置を覚え、何度もトライして壁を乗り越えてゆく。シリーズ特有の、高い緊張感とがんばれば何とかなる絶妙の難易度は、システムやハードが変わろうとも不変だった。

メタルスラッグ アートギャラリー
『メタルスラッグ 1ST MISSION』



　全ミッションを終えても、まだまだゲームは終わらない。たとえば捕虜の救出。全部で100人が捕えられており、彼らは助けると救出捕虜リストに登録されていく。戦場をくまなく探索しないと見つからない者も、当然のようにいるのだ。これとは別にミッションクリアの時間を競うタイムアタックモードも用意されており、一度走破したミッションもプレイを重ねるごとに、別の顔を何度も見せてくれる。歯応えあるアクションゲームを求めるなら、前作と合わせて今からネオジオポケットカラー本体ごと購入しても損はない。

メタルスラッグ アートギャラリー
『メタルスラッグ 2ND MISSION』





旧SNK最後の『メタスラ』にして、シリーズ最高傑作との声も高い至高の一品。2Dドット絵技術のひとつの到達点がここにある！

【text】＝下畑典明（An-EDITOR）

触って楽しい、見て楽しい

おそらく大多数のファンが『メタルスラッグ3』（以下『3』）こそ最高の『メタスラ』だと答えるだろう。

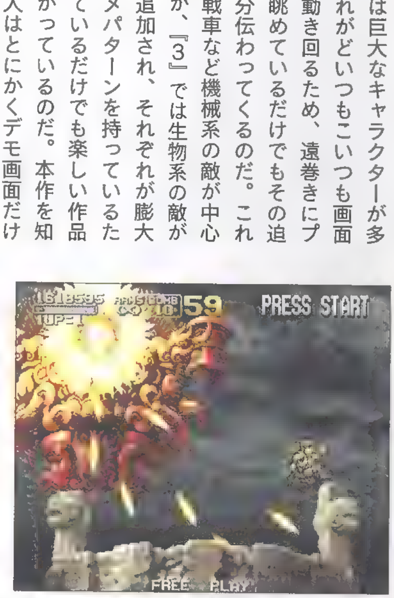
「史上最大の戦場が待っている」という本作のキャッチコピーに嘘偽りはなく、敵キャラやアイテムなどゲームボリュームの大幅増量に伴って、シリーズ集大成とも呼べる作品になっている。さらに演出面も大幅に強化され、最終面ではこれまで操作していたプレイヤーが敵に捕まってしまい、新たに別のキャラクターを操作して、救出に向かうというドラマチックな展開が待ち受けている。

ただし、難易度も史上最大レベルに上昇しており、中でも4面ボスのソル・デ・ロカは歴代シリーズで見ても屈指の強敵としてファンの間では語り草となっている。特にソル・デ・ロカが放つ全方位弾は運頼みレベルとまで言われるほど回避が難しく、多くのプレイヤーが4面で屍の山を築いてきた。

それでも本作が最高だと評価されるのは、ドット絵技術が歴代シリーズの中でも突出したクオリティを実現しているからだと思う。

『3』は巨大なキャラクターが多く、それがどいつもこいつも画面狭しと動き回るため、遠巻きにプレイを眺めているだけでもその迫力が十分伝わってくるのだ。これまでは戦車など機械系の敵が中心だったが、『3』では生物系の敵が大量に追加され、それぞれが膨大なアニメパターンを持っているため、見ているだけでも楽しい作品に仕上がっているのだ。本作を知らない人はとにかくデモ画面だけでも見てほしい。バラバラに吹き飛んだ後も破片がピクピク動くミンコン蟹や、生理的嫌悪感すら覚えるほどリアルに飛び回るヒュージイナゴなど、『メタスラ』が世界に誇るドット絵技術をダイジェストで堪能できるはずだ。

本作は旧SNKブランドとしては最後の『メタスラ』。ナスカ開発の『初代』から連なるドット絵魂の集大成が、この『3』なのだろう。



これがロカ様こと、ソル・デ・ロカの恐怖の全方位弾。いまだにこの弾幕の攻略方法を「気合で避けろ」以外聞いたことがない



1面ボス・ヒュージハーミットからしてこの迫力。プレイ中はこれがワッシャワッシャ動きます



メタルスラッグ アートギャラリー『メタルスラッグ3』







メタルスラッグ アートギャラリー『**メタルスラッグ3**』



メタルスラッグ1



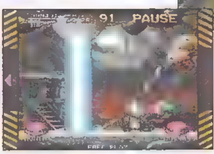
メタルスラッグ2



メタルスラッグX



メタルスラッグ3



iOS『メタルスラッグ タッチ』は、メタルスラッグやスラッグフライヤーに乗ったままステージを攻略する異色作。本体の傾きやマルチタッチを駆使する独特の内容だったが、現在は配信を終了している。

iOS／Androidで『メタスラ』を遊ぼう！

iOS Android

Text=**大瀬子ヤエ(大瀬子屋)**

メタルスラッグ1

■iOS 4.3以降(iPad mini、iPad、iPod touch、iPhone)
■Android 2.3以上 ■SNKプレイモア
■iOS版:2012年12月13日／Android版:2012年12月20日 配信中
■iOS版:400円(税込)／Android版:350円(税込)

メタルスラッグ2

■iOS 4.3以降(iPad mini、iPad、iPod touch、iPhone)
■Android 2.3以上
■SNKプレイモア ■2013年2月7日 配信中
■iOS版:400円(税込)／Android版:350円(税込)

メタルスラッグX

■iOS 4.3以降(iPad mini、iPad、iPod touch、iPhone)
■Android 2.3以上
■SNKプレイモア ■2013年3月7日 配信中
■iOS版:400円(税込)／Android版:350円(税込)

メタルスラッグ3

■iOS 4.2〜6(iPad mini、iPad、iPod touch、iPhone)
■Android 2.3以上
■SNKプレイモア ■2012年7月12日 配信中
■iOS版:400円(税込)／Android版:350円(税込)

メタルスラッグ タッチ

■iOS(iPod touch、iPhone)
■SNKプレイモア
■2009年12月16日 ※配信終了

スマホゲームの世界に〝ガチ〟アクションが進撃！

現時点で最新移植作のスマートフォン版は、内容はもちろん、フレームレートや処理落ちの再現にまでこだわった〝本気〟の移植。とはいえ、マニア向けかというと、さにあらず。クリアしたステージならば「ミッションモード」で開始ステージに選ぶことができる、各種ボタンの連射機能があるなど、むしろ、気軽に『メタスラ』を楽しみたいという人にこそオススメの仕様となっている。

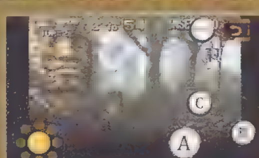
バーチャルパッドの操作も問題ナシ。レスポンスは良好で、アスペクトレシオ設定を〝WINDOW〟にすれば、画面外に各種ボタンが配置できるので、指で画面が隠れるといったこともない。

〝ゲームらしいゲーム〟が不在と言われるスマホの分野に、90年代から「これがゲームだ！」とばかりに現れた骨太アクション。スマホで遊ぶ価値は、十分にある。

iOS／Android版の新機能に注目！



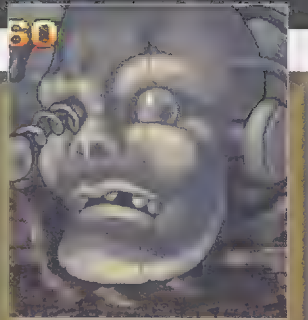
[illegible]



[illegible]



[illegible]



旧SNKからバトンを受け取り、現SNKプレイモアへとシリーズをつなげたターニングポイントとなる5作目。文句を言うのはプレイしてからだ。

text＝下畑典明(An-EDITOR.)

周囲の評価など気にするな！己の直感で評価せよ

2001年にSNKが倒産してしまい、これでもう『メタスラ』を見ることはないのかと、悲嘆に暮れていたわれわれメタスラファンの前に、そいつはやってきた。

SNKの系列会社だったプレイモア社（現SNKプレイモア）が後を引き継ぎ、この『メタルスラッグ4』（以下『4』）を世に送り出したのである。

しかし正直な話、本作はシリーズ内で最も評価が低いと言わざるを得ない。トレバー、ナディアという2人の新キャラクターが追加された代わりにエリとターマが操作キャラクターから外されてしまい、ステージは過去作からの使い回しが目立つなど、旧来の熱心なファンであるほど落胆させてしまう内容になっていたのだ。

ただし、そんな『4』でもしっかり評価すべきところがあるのも事実。特にこれまでは乗り物を突撃させて大ダメージを与えるメタスラアタックのコマンドが、頻繁に使うAボタンとBボタンの同時押しだったため、暴発しやすかったが、『4』ではこれを専用のDボタンに割り振ったため、暴発問題は一気に解消された。ほかにも、本作のBGMを担当したのは『餓狼伝説』を筆頭に数々のSNKタイトルを手がけてきた田中敬一氏であり、新規楽曲に関する評価も高い。アクションゲームとして致命的に破綻しているわけでもなく、名作と言われる『3』の後にリリースされた分、過剰に批判されてしまったのかもしれない。

気になる『4』自体の難易度は全体的に『3』よりも上昇しており、どちらかといえばボスよりも道中のほうが難しい印象を受ける。ただし、どれもしっかり攻略パターンを組めば対処できる範囲であり、『3』のソル・デ・ロカのようなアドリブ（というか運）が必要になる局面は少なく感じた。

何かと仲間外れにされやすい『4』だが、骨太なアクションとしての体裁は十分保っているので、評価が低いからと敬遠せず、一度最後まで遊んでほしい作品である。



ボスより道中のラッシュが厳しいという意見も多い。『3』以上にルート選びは大事だ

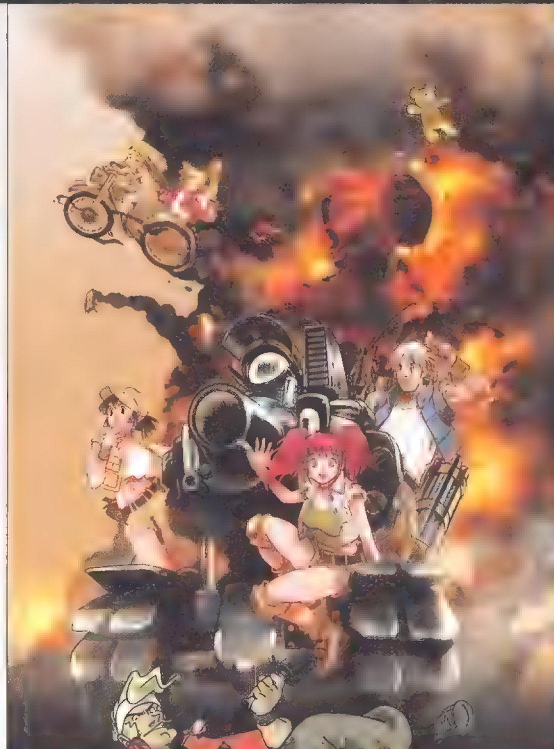


得点稼ぎを狙う場合、『4』独自の稼ぎシステム「メタリッシュコンボ」をうまくつなげないとステージクリア時の最大ボーナスは得られない

『メタルスラッグ4』





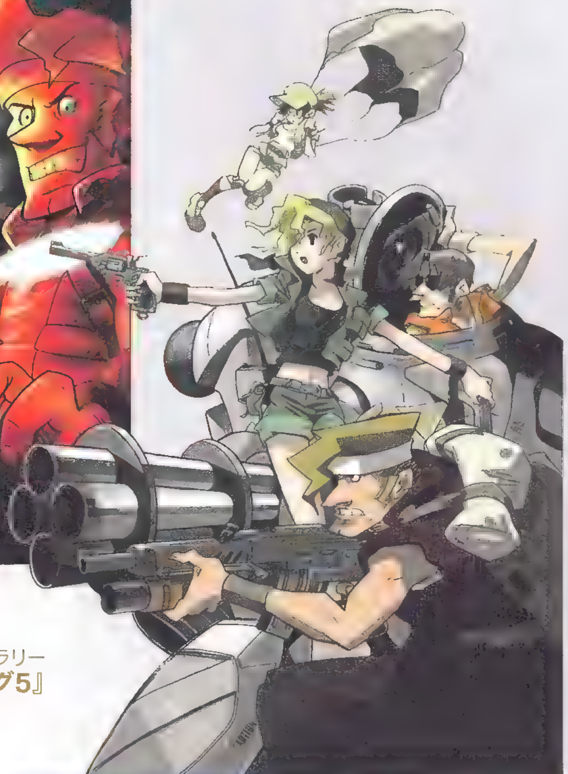


メタルスラッグ アートギャラリー
『メタルスラッグ4』









メタルスラッグ アートギャラリー
『メタルスラッグ5』





METAL SLUG 5

新たな敵・武装集団「プトレマイック・アーミー」との戦いを描いたアーケードタイトル第6弾。いつもより「メタル」チックにお届けいたします！

Text=下畑典明（An-EDITOR.）

たまには「メタル」なメタスラはいかが？

「最近マンネリ気味だと？ よろしい、なら派手にやってやろうじゃないか！」と開発スタッフが発奮したのかは知らないが、本作『メタルスラッグ5』（以下『5』）はこれまでにはなかった尖った作風が、シリーズ中でも特に異彩を放っている。

代表的なのは新アクション「スライディング」の存在だろう。『ロックマン』のように一定距離をスライディングで素早く移動し、迫り来る敵弾の隙間を縫ってかわすために用意されたアクションである。しかし、コマンドが「下＋B（ジャンプ）」になってしまったため、しゃがみ状態から攻撃をジャンプでかわそうとして、そのままスライディングで突っ込んでしまうプレイヤーが続出。誰しも一度は3面ボス戦でこちらに飛んでくるミサイルにスライディングで突っ込んだのではなかろうか。

だが『5』は単なる「スライディング暴発ゲー」ではない。新たな敵勢力、プトレマイック・アーミーたちもモーデン兵に負けず劣らずさまざまなリアクションを取ってくれるし、新兵器として登場したスラグガンナーは、その描き込まれたグラフィックと兵器としての高性能っぷりにメタルスラッグに代わる新たな主役の到来を感じさせたものだ。

そして本作が異色と言われる最大の要因はそのBGMだ。『4』から引き続き担当した田中敬一氏による本作の楽曲は、音楽ジャンルで言うなら「ヘビーメタル」なサウンドで構成されており、操作説明画面や面クリア時のファンファーレに至るまで、過去作で使われた楽曲もすべて重低音のギターサウンドを効かせたアレンジが施されている。個人的にはこれまでにはなかったそのノリの良い「メタル」なBGMのおかげで非常に新鮮な気持ちでプレイできた。ご多分に漏れず、シリーズ内でも難易度は高い部類に入るが、『メタスラ』という戦場に新たな風を呼び込んだその姿勢は評価されてしかるべきではないだろうか。



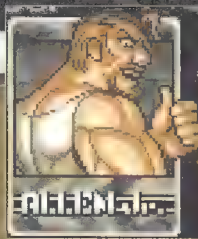
スラグガンナーの近接攻撃は漢の証し、パイルバンカー。リロードモーションまでしっかり見届けよ



神曲「SPEEDER」が流れる中、ワーゲンスラッグに乗りながらミサイル群を駆け抜ける最終面冒頭は個人的名シーンのひとつ



メタルスラッグ アートギャラリー
『メタルスラッグ5』



メタルスラッグ アドバンス METAL SLUG ADVANCE

オリジナリティ[illegible]唯一のゲームボーイアドバンス用タイトル。シリーズ未経験者にこそオススメしたい。

Text
下畑典明(An-EDITOR.)

さまざまな「もしも」をカードシステムで解決

携帯機用『メタスラ』第3弾としてゲームボーイアドバンスから発売されたのが本作『メタルスラッグ アドバンス』である。

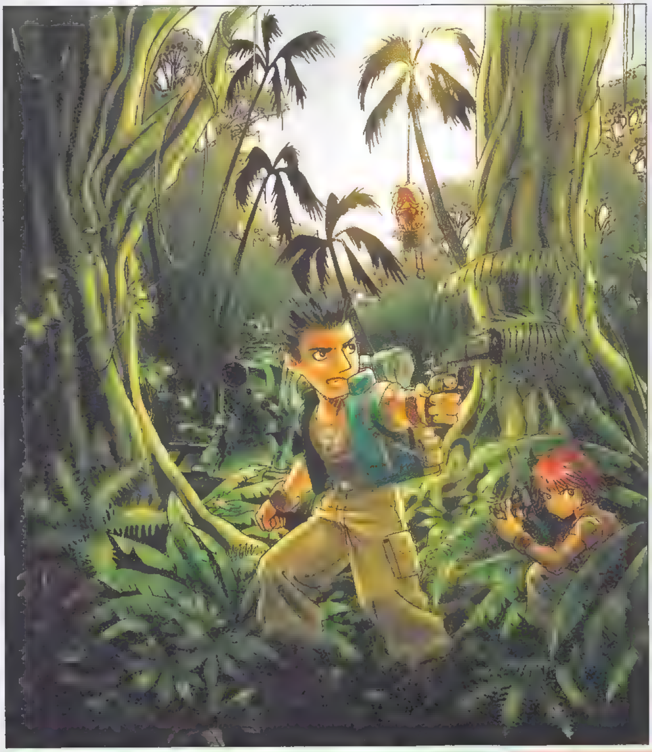
本作を特徴づけているのは何といっても「メタスラカード」。これはステージ内に隠されていたり、特定の条件を満たすことで自動的に入手できるアイテムで、入手したカードによって強化中の装弾数や威力が増加するなど、ゲームを有利に進めることができる。

カードを使えば『5』に登場した「ブラックハウンド」に乗り込めたり、敵にアレン軍曹の息子「アレンJr.」が登場したりと、シリーズファンならニヤリとするネタも盛り込まれている一方、難易度はメタスラカードのおかげでアーケードより格段に易しくなり、『メタスラ』を知らない人にも入門用に最適な1本となっている。



アニメパターンの寂しさは感じるが、ドット絵1枚1枚の美しさは変わらず。もちろん撃ちまくる爽快感も健在だ



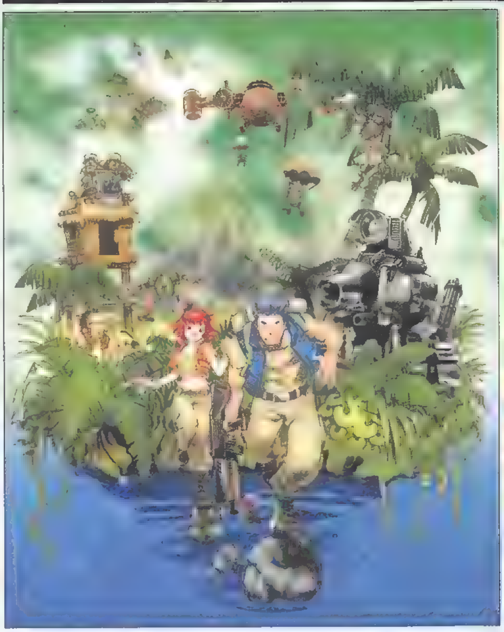




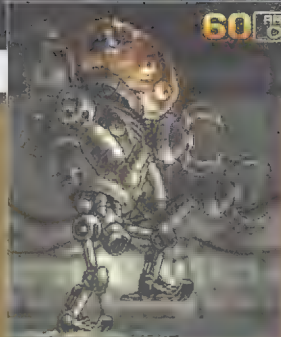
ライフ制なぞヌルいというメタルスラッガーには、この「かみひとえ」のカードを使用することで、従来どおりの一発死の緊張感を味わえる



カードは全100種類。99枚収集すると、最後にこの「カードコンプリート」を取得可能。ある意味ひとつの到達点とも呼べる







METAL SLUG 6

新システムを多数盛り込んで誕生したハイブリッドな『メタスラ』にして、アーケードタイトルのトリを飾る、7作目のアーケード版『メタスラ』。

Text=下畑典明(An-EDITOR.)

『初代』稼働から10年、これだけ進化しました

2013年現在、最後のアーケード作品である『メタルスラッグ6』(以下『6』)。稼働当時は「ついにラルフとクラークが『メタスラ』に来たぞ!」と勢い込んでゲームセンターへ急行したのだが、インストカードを見てびっくり。「5ボタン……だと?」

そう、『6』で使用するボタンは全部で5ボタンなのだ。A、B、Cボタンの役目は過去作と同じだが、DボタンはAボタンと同時に押すことで任意に近接攻撃を繰り出せ、Cボタンと同時に押すと現在装備している強化銃を捨てることが可能になった。さらに本作は強化銃を2本まで同時に所持できるウェポンストックシステムが採用されたため、Eボタンで任意に武器を切り替えられるのだが、これにより戦略性が大きく強まったのも特徴。雑魚戦はハンドガンで進み、強敵や難所で強化銃に切り替えて戦うといった、もはや『初代』から比較すると別ものと呼んでもいいくらいシステム面は進化を遂げている。

もっとも、『6』が果たした進化はこの程度ではない。キャラクターごとに性能差が設けられたのも特筆すべき点で、ハンドガンの威力が2倍のマルコや、弾薬の装弾数が多いフィオなど、ひとりひとりに独自の能力が付与され、キャラクターごとに異なる戦略が生まれた。あるキャラクターでは難しい場面でも別のキャラクターなら楽にクリアできたりと、ゲーム攻略に欠かせない要素となっている。

『怒』&『KOF』シリーズからゲスト参戦したラルフとクラークの2人も『メタスラ』の世界観になじんでおり、後のシリーズに続投していることからも、マルコたちに負けない人気を獲得している。

覚えなければならない操作が多く、慣れるまで大変だが、その分ゲームとしての奥深さはシリーズ内でも随一である。弾数無限のヘビーマシンガン標準装備&難易度が下がったイージーモードも搭載しているので間口も広く、アクション初心者にもオススメな1本だ。



難所にはレアイテムや隠しフィーチャーも多く、まず気づかないような場所にアイテムや捕虜が隠されている



プレイヤーがパワーアップした分、敵も大幅にパワーアップ。特に4面序盤のエイリアンラッシュはシリーズ屈指の難所となった



メタルスラッグ アートギャラリー
『メタルスラッグ6』



メタルスラッグ アートギャラリー『メタルスラッグ6』



メタルスラッグ アートギャラリー『メタルスラッグ』(3D)





一貫して2D路線を走り続けた中での路線変更に、ファンの間で物議を醸した1本。[illegible]
いうのだろうか?

Text
下畑典明(An-EDITOR.)

3Dになっても私のこと愛してくれる?

飾り立てたって仕方がないので正直に書くと、最初は「3Dの『メタスラ』ぁ!? ねーよ!」だった。2Dドットこそが『メタスラ』の本質と見るなら確かにそうかもしれない。

しかし、本作をアクションゲームの『メタスラ』として評価するなら「うむ、アリだな!」と言いたい。本作はいわゆる3Dのサードパーソン・シューティングに分類されるが、敵の攻撃を避けつつありったけの弾をたたき込むというスタンスはアーケード作品からブレてはいない。それに2Dでは表現できなかった奥行きある空間を駆け回り、画面から見切れてしまうほどの巨大兵器相手にバリバリ弾を撃ち込む爽快感は本作でしか味わえない。今なら言える。「お前、案外イイやつだな」



何も考えずにバカスカ撃ちまくるのは本当に楽しい。敬遠している人もぜひ体験を



メタルスラッグのカスタマイズができるのは本作だけ! 過去作の乗り物も再現可能



アーケードで稼働していた7タイトルを収録した、まさに「コンプリート」と呼ぶにふさわしい一本。

Text
下畑典明(An-EDITOR.)

夢にまで見たお家で『メタスラ』

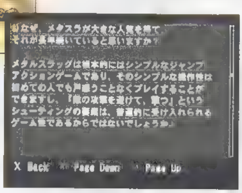
本作はアーケードで稼働していた歴代7タイトルを1本にまとめて収録したオムニバスソフトである。NEOGEO版ではなく、アーケードからの移植なので、各タイトルごとにステージセレクト機能などがないのは残念だが、それでも歴代タイトルをこれ1本で遊べるのだから十分お釣りが来る。

移植度は良好で、筆者のようなコアな視点からだとやや入力遅延が発生するという意見もあるが、大半の人が気にするほどではない。

何より、これまではアーケード以外だとNEOGEOハードでしか遊べなかった『2』がようやく収録されたことも大きなポイント。これまで特定のタイトルしかプレイしていない人も、本作をプレイしてすべての『メタスラ』をコンプリートしてもらいたい。



家庭用作品らしくコンティニュー回数も無限なので、アーケードに向けた練習用にも最適



ギャラリーモードでは各タイトルのBGMに加え、開発者インタビューも収録されている



メタルスラッグ アートギャラリー『**メタルスラッグ**』(**3D**)

メタルスラッグ アートギャラリー
『メタルスラッグ コンプリート』







メタルスラッグ アートギャラリー
『メタルスラッグ コンプリート』

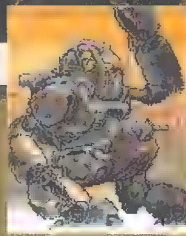




メタルスラッグ
アートギャラリー
『メタルスラッグ7』







アーケード魂は失われていなかった！　ニンテンドーDSへ受け継がれた正統ナンバリングタイトル。

Text
下畑典明（An-EDITOR.）

携帯機だからと侮るなかれ！

『6』から2年。新しいナンバリング作品は来ないのか、と失意のうちに日々を過ごしていたファンのもとにそいつはやってきた。ニンテンドーDSで登場した『メタルスラッグ7』（以下『7』）だ。

登場キャラクターやシステムは『6』をベースに一部のキャラクターに新たな性能が付加された。ハードのスペック上、一部のドットが欠けてしまっているが、アニメーションするドット絵の滑らかさは全く失われていない。特に画面半分を占めるスラグギガントの迫力たるや、初見で鳥肌が立つほどだった。携帯機ながらその面白さはアーケードと肩を並べるにふさわしい、珠玉の一本である。



6面ではスラグギガントでアレン軍曹が乗る巨大ロボットとの熱いタイマンファイトが楽しめる。『7』屈指の名場面だ





『X』に続くコードネームタイトル『XX』誕生。皆が待ち望んだ怒チームの女戦士、レオナも参戦！

Text
下畑典明（An-EDITOR.）

『2』に対する『X』、『7』に対する『XX』

『7』が世に出て1年後、SNKプレイモアは早くもそのリメイク作である『メタルスラッグXX』を発表する。

ハードがプレイステーション・ポータブルとなったことでドット絵も高解像のグラフィックとなり、アドホックモードを使用した2人同時プレイも実装されるなど、システムは大幅に強化されている。

しかし、それ以上の目玉はダウンロードコンテンツの追加キャラとして『KOF』シリーズのレオナが参戦したことだろう。もともと携帯アプリシリーズで先に出演していた彼女だが、本作でようやく正式参戦を果たしたことになる。有料キャラクターらしくその性能はほかのキャラクターの良いとこどりであり、お値段以上の戦果を挙げてくれるだろう。

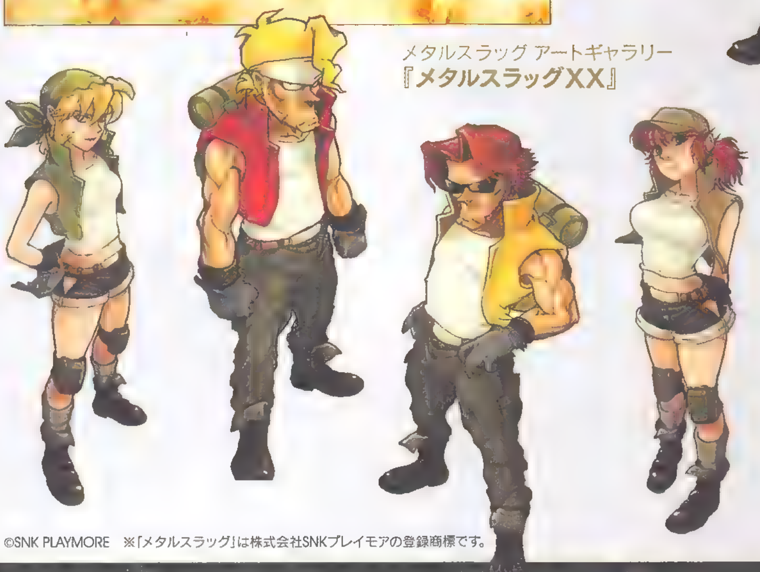


新規追加ルートは基本的に難易度が上昇しているものが大半。マーズピープルたちが熾烈な攻撃でお出迎えしてくれる





メタルスラッグ アートギャラリー
『メタルスラッグXX』



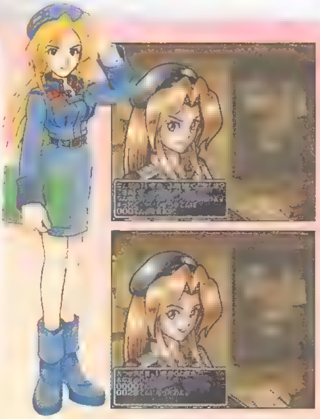
コンバットスクールモード 歴代教官メモリアル

I LOVE COMBAT SCHOOL INSTRUCTOR

家庭用移植作品に収録されている「コンバットスクールモード」には案内役として女性教官が登場するのだが、そんな歴代教官たちを紹介させていただきたい。一部私情が混じっているけれど気にするな！

Text=下畑典明（メグ教官命）

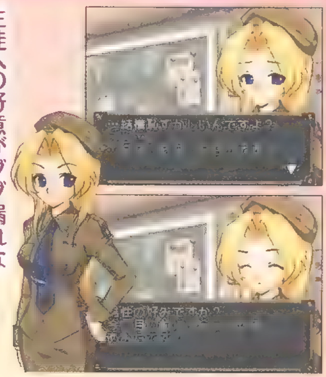
ミッションに疲れたプレイヤーを美声で癒やす偉大なる初代教官



『メタルスラッグ』より ソフィア教官（CV:冨永みーな）

数少ないCV付きの女性教官。冨永みーな女史の演技も相まって、彼女と甘いひと時を過ごさんがためにスクールへ入り浸る者が続出。

生徒への好意がダダ漏れな実にわかりやすい教官



『メタルスラッグ7』より シンシア教官

割と早い段階から鈍感なプレイヤーに対して、あの手この手でアプローチをかけてくれるいじらしい教官。ちなみに出身はミネソタ。

クーデレ&メガネ美女ダイナマイトバディな教官



『メタルスラッグ6』より リリー教官

お互いあまり似ていないが、マリー教官の姉で、見た目どおりクールで知的な女性教官。時々豪快に肉料理を食す姿も目撃できる。

こちらが守ってあげたくなる唯一にして至高のドジっ子教官

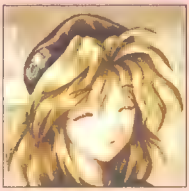


『メタルスラッグ6』より マリー教官

しょっちゅう転んで書類をぶちまけるドジっ子教官。プレイヤーに対しては何かとお姉さんぶろうとするが、むしろそこがカワイイ。

アメとムチを使い分ける (個人的)コンバットスクール界 No.1教官







『メタルスラッグX』より

メグ教官 (CV:半場友恵)

よく聞けぇい！ コンバットスクール最強の教官といえば「メグ教官」である！ 入隊初期に浴びせてくる罵声もすべてはデレてからの破壊力を高めるための周到な伏線！ デレてからの彼女はすごいぞぉー！ なんせ訓練に行こうとすれば「訓練なんかより私とお話ししませんか？」、雑談すれば「わたしのこと、メグって呼んでみてくれませんか？」と全力で俺らを落としにかかってくるのである。会話のバリエーションは明らかにほかの教官たちよりも豊富なので、彼女を知らないヒヨッコどもは今すぐ入隊手続きへ向かうべし！

表情豊かなメグ教官フォトグラフ



その邪悪な笑顔も素敵です！

デレてからは見れなくなる、ある意味貴重なご尊顔。「好きな花は？」と問えば、「あなたがズタボロになって流すハナ水ね！」とのこと



微笑むメグ教官 あなたは天使か……

入隊初期のヒヨッコどもではまずお目にかかれない極上の笑顔。この笑顔を独占したければ、がんばってミッションをクリアしていくべし！



まどろむメグ教官の寝顔をゲット！

一定時間操作しないと、彼女は居眠りを始める。何気ないリアクションだが、女性教官の中でここまで作り込んであるのもメグ教官だけ！



ファン必見！ショートヘアのメグ教官

一定以上の階級になったプレイヤーが除隊すると、傷心のメグ教官はなんと髪を切ってしまう。すぐ元に戻ってしまうのがやや残念である

今度はケータイが戦場だ!『メタスラ』携帯アプリ集

『メタスラ』はアーケードばかりでなく、実は携帯アプリでも数々のオリジナルタイトルを生み出していたのはご存知だろうか？　そんな粒ぞろいの『メタスラ』アプリをご紹介。

Text=下畑典明(An-EDITOR.)

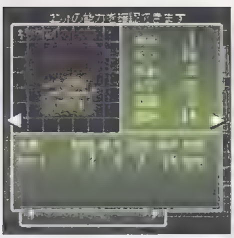
i モード　i-menu→メニュー／検索→ゲーム→検索→アクション→SNK WORLD-i

Yahoo!ケータイ　Yahoo!ケータイ→メニューリスト→ケータイゲーム→ゲームパック→モバイルNEOGEO

Ezweb　EZトップメニュー→カテゴリ→ゲーム→総合→SNK WORLD-EZ





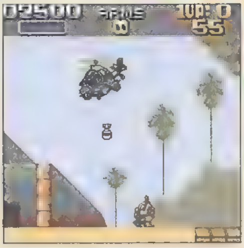






メタルスラッグ アートギャラリー
『メタルスラッグ外伝 ~Allen's Battle Chronicles~』

メタルスラッグ

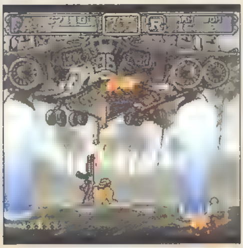


ゲーム内容は『初代』ベースだが、あちこちにアレンジされた箇所も

i	2005年7月4日　配信中
Y	配信なし
E	配信なし

記念すべきシリーズ初の携帯アプリ作品。ハードが携帯電話という制約上、キャラクターはさらにデフォルメされているが、本作以降に連なるアプリタイトルの礎となった重要な作品である。

メタルスラッグ外伝 ~Allen's Battle Chronicles~


おなじみの機関銃だけでなく、マルコたちのように強化銃も使用可能だ

i	(前編) 2005年12月19日　配信中 (後編) 2006年2月20日　配信中
Y	配信なし
E	配信なし

タイトルでわかるとおり、シリーズの名物敵キャラ、アレン軍曹をプレイヤーとして操作できる唯一の『メタスラ』。歴代シリーズで見せた彼のタフネスぶりを思う存分堪能できる貴重な一本だ。

メタルスラッグSTG



『3』の2面ボス・モノアイズなど、『3』ゆかりのキャラも多数登場

i	2006年1月16日　配信中
Y	配信なし
E	配信なし

『3』の最終面序盤にあった、シューティングステージを元に構成した横スクロールシューティングアプリ。空だけでなく、本作独自の地上や海上ステージをロケットパックで突破せよ！

メタルスラッグ サバイバーズ



レオナは『XX』に先駆けて、本作が『メタスラ』デビュー作となる

i	2006年7月14日　配信中
Y	2008年10月1日　配信中
E	2009年7月9日　配信中

携帯アプリ用のオリジナル『メタスラ』だが、今回の主人公は新キャラのロベルトに、『KOF』からの参戦となるレオナの二人。モーデン軍が待ち受けるジャングルからの生還が目的だ。

メタルスラッグ ソルジャーズ

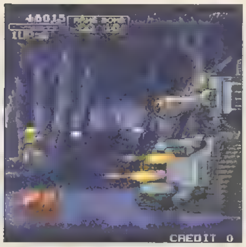


背景の描き込みまで手抜きは一切なし。スタッフの本気度がうかがえる

i	2006年9月1日　配信中
Y	2008年11月12日　配信中
E	2009年8月20日　配信中

『サバイバーズ』から引き続き、ロベルトとレオナのコンビが主人公。今度は雪原や地下施設を舞台に大暴れ！　クリア後はスコア送信で全国の猛者たちとのランキングバトルも楽しめる。

メタルスラッグ ファイターズ



各ステージに待ち受けるボスは『メタスラ』らしくひと筋縄ではいかない

i	2007年5月2日　配信中
Y	2008年12月1日　配信中
E	2009年7月9日　配信中

『怒』＆『KOF』シリーズでおなじみのラルフと新キャラクターのナタリーが主人公。ナタリーはアイテムによる補給弾数が多く、ラルフは高威力の必殺技・バルカンパンチを使用可能だ。

メタルスラッグ ウォリアーズ



このパラシュート動作は『7』、『XX』へ受け継がれていくこととなる

i	2007年7月2日　配信中
Y	2009年1月14日　配信中
E	2009年7月9日　配信中

本作は元特殊部隊出身の女性メカニック、アリサによるたった一人のミッション。新アクションでジャンプ中にパラシュートを展開し、通常のジャンプでは不可能な空中機動を取ることができる。

メタルスラッグ マーズパニック

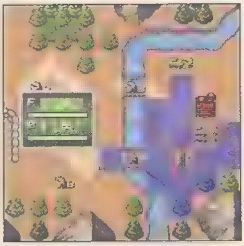


まさしく自分が侵略者になった気分でシューティングを楽しめる

i	2008年1月17日　配信中
Y	2009年2月2日　配信中
E	2010年7月22日　配信中

なんと本作の主役はマーズピープル！　プレイヤーはマーズピープルのUFOを操作して、攻撃ビームで邪魔な敵を排除し、回収ビームでモーデン兵を一定数拉致するシューティング形式のアプリだ。

メタルスラッグ タクティクス

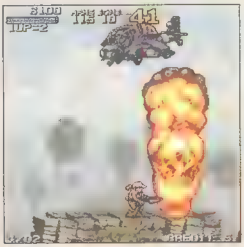


ユニットはスタック可能で、各種兵器も強化可能とかなり本格的だ

I	2009年3月2日　配信中
Y	2009年4月15日　配信中
E	配信なし

シリーズとしては異色のシミュレーションゲーム。プレイヤーはモーデン軍を指揮して、90種類もの兵器を駆使しながらマーズピープル率いるクローン兵団を殲滅するのが目的となる。

メタルスラッグM1



本編以外にミニゲーム形式の「アナザーミッション」も収録されている

I	2009年7月1日　配信中
Y	2009年8月3日　配信中
E	配信なし

モバイル版オリジナル『M』シリーズとしてスタートした第1弾。今回の主人公はフィオで、古代遺跡に隠された謎をめぐり、モーデン軍と壮絶なバトルを展開していく。

メタルスラッグ チームミッション



キャラクターの通り名やカラーなどカスタマイズ要素も実装されている

I	配信なし
Y	配信なし
E	2009年12月1日　配信中

他に類を見ない、オンラインによる最大4人同時プレイが可能な『メタスラ』。これまでのアプリ作品に登場したレオナ、ロベルト、ラルフ、ナタリーの四人で協力しながらミッションを遂行せよ！

メタルスラッグM2



操作キャラクターは前作から引き続き、われらのフィオが務めるぞ

I	2010年2月1日
Y	2010年2月1日
E	配信なし

『M』シリーズ第2弾は、モーデン軍が潜伏する孤島が舞台だ。データ送信によるハイスコアランキングも搭載し、ステージ数もボリュームアップ！　熱く、過激な戦場を駆け巡れ！

メタルスラッグキャラクター図鑑

ここからは歴代シリーズの登場人物たちを紹介。なかなか濃い設定が多いのも『メタスラ』らしいところだ。

Text=下畑典明(An-EDITOR.)

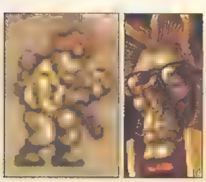
「次の手、考えるか…」



ターマイクル・ロビング三世

通称:ターマ	出身:日本	階級:大尉	
年齢:25才	身長:174cm	体重:68kg	血液型:AB

※プロフィールは『メタルスラッグ6』からのものです。



『初代』2Pキャラクターとして登場以来、マルコと一緒に数多くの戦場を駆け抜けた歴戦の軍人。北海道出身の日系人で、好物は納豆ご飯である。カスタムバイク製作が趣味で、その腕前は職人顔負け。

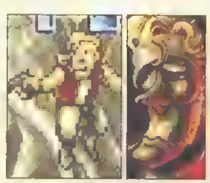
「ヒマがあったら、ソースを読め!」



マルクリウス・デニス・ロッシ

通称:マルコ	出身:アメリカ	階級:少佐	
年齢:25才	身長:180cm	体重:75kg	血液型:A

※プロフィールは『メタルスラッグ6』からのものです。



プレイヤーキャラクターとしては唯一、歴代アーケード作品すべてに出演している『メタスラ』の顔。肉体派に見えて趣味はコンピュータプログラミングと、実は結構なインテリだったりする。



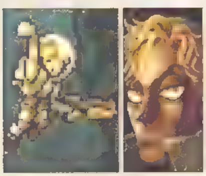
「人間はみんな、ひとりぼっち」



ERI KASAMOTO

エリ・カサモト

通称:エリ　出身:日本　階級:二等軍曹
年齢:20才　身長:168cm　体重:50kg　血液型:B
スリーサイズ:80、57、86
※プロフィールは『メタルスラッグ6』からのものです。



フィオと人気を二分する女性プレイヤーキャラクター。爆発物の扱いに長け、「メンフィスの爆弾娘」の異名を持つ。名前のとおり生粋の日本人で、漢字で書くと「笠本英里」。逆さから読んではいけない。



「平気です、大丈夫です」



FIOLINA GERMI

フィオリーナ・ジェルミ

通称:フィオ　出身:イタリア　階級:上級曹長
年齢:22才　身長:158cm　体重:43kg　血液型:O
スリーサイズ:88、58、89
※プロフィールは『メタルスラッグ6』からのものです。



『2』で登場以降、瞬く間にプレイヤーの人気をかっさらった眼鏡っ子。軍人らしからぬ非常にマイペースな性格は、ゲーム中でも戦場にもかかわらずサンドイッチをほお張る姿に表現されている。





「これって美味しい?」

エリ、フィオに続く3人目の女性プレイヤーキャラクター。モデル志望だったが激太りしてしまい、ダイエット目的で正規軍へ入隊。ただし、ほかのプレイヤーと同じく食料アイテムを取り続ければ容赦なく太る。

ナディア・カッセル

通称:ナディア 出身:フランス 階級:なし

年齢:18才 身長:170cm 体重:48kg 血液型:B

スリーサイズ:?、?、?

※プロフィールは『メタルスラッグ4』からのものです。





『4』で登場した、韓国出身の新人。天才的なプログラミング技術を見込まれ、正規軍へスカウトされた。同じプログラミング技術に精通するマルコにあこがれて、特殊工作部隊へ研修生として志願する。

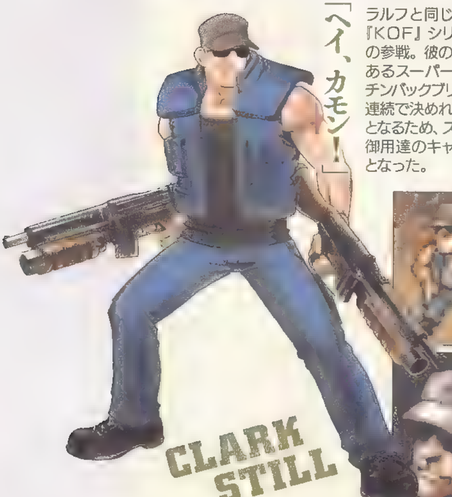
「やっぱ、パーツはジャンク物ッスよ!」

トレバー・スペイシー

通称:トレバー 出身:韓国 階級:軍曹

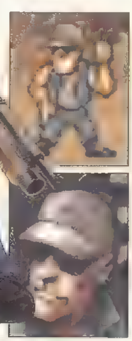
年齢:20才 身長:183cm 体重:73kg 血液型:AB

※プロフィールは『メタルスラッグ4』からのものです。



「ヘイ、カモン!」

ラルフと同じく『怒』、『KOF』シリーズからの参戦。彼の代名詞であるスーパーアルゼンチンバックブリーカーは連続で決めれば高得点となるため、スコアラー御用達のキャラクターとなった。

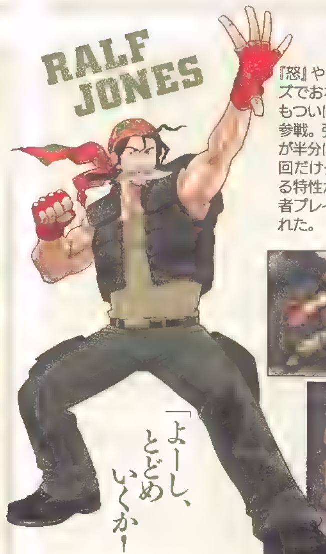


クラーク・スティル

通称:クラーク 出身:アメリカ 階級:少佐

年齢:34才 身長:187cm 体重:105kg 血液型:A

※プロフィールは『メタルスラッグ6』からのものです。



『怒』や『KOF』シリーズでおなじみのラルフもついに『メタスラ』へ参戦。強化銃の装弾数が半分になるものの、1回だけダメージに耐える特性から多くの初心者プレイヤーに愛用された。



「よーし、とどめいくか!」

ラルフ・ジョーンズ

通称:ラルフ 出身:アメリカ 階級:大佐

年齢:39才 身長:188cm 体重:110kg 血液型:A

※プロフィールは『メタルスラッグ6』からのものです。



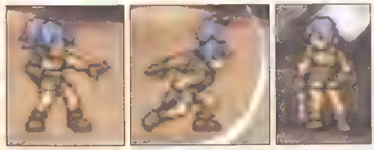
正規軍捕虜

ゲーム内ではパンツの中からさまざまなアイテムをくれる正規軍の捕虜たち。実はマルコたちをサポートするため、わざと敵軍に捕虜として捕まっている凄腕の工作員なのだ。



レオナ・ハイデルン

通称:レオナ　出身:不明　階級:なし
年齢:18才　身長:177cm　体重:66kg
血液型:B　スリーサイズ:?、?、?
※プロフィールは『メタルスラッグXX』からのものです。



ラルフ クラークに続いて『KOF』から参戦した『XX』のダウンロードコンテンツキャラ。『KOF』でのモーション再現度はすさまじく、ニュートラルポーズはもちろん、手榴弾はちゃんとイヤリング爆弾になるこだわりようである。



一文字百太郎

『2』以降から登場した、気功を操る凄腕のエージェント。掌から放たれる気弾はすさまじい誘導性能を持ち、画面内の隠しアイテムも発見してくれる非常に頼もしい味方である。



モーデン兵

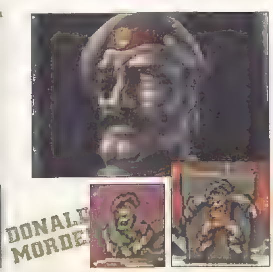


このゲームの陰の主役でもある愛すべきザコ敵。その表情やアクションはプレイヤーよりも多彩で、死にざまひとつ取っても銃殺、斬殺、撲殺、焼殺、轢殺と何でもござれ。彼らの体を張ったリアクションはこのゲームを多彩に彩ってくれる。



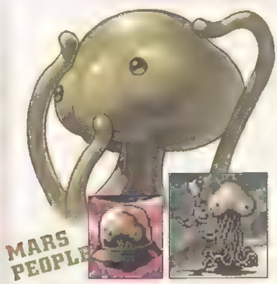
アレン・オニール

主に中ボスとしてマルコたちに立ちはだかる禿頭の大男。毎度「ガッハッハ!」と大笑いしながら現れ、銃で撃ち殺そうが、シャチに飲み込まれようが必ず復活するのがお約束だ。



ドナルド・モーデン

"デビルリバース(悪魔の生まれ変わり)"という異名を持つ司令官で、マルコたちの宿敵。シリーズが進むにつれてギャグキャラ化が進み、何かとパンツを披露するオヤジと化した。



マーズピープル

『メタスラ』におけるSF要素の主成分。モーデン軍と結託してマルコたちに襲い掛かってくるものの、地球を破壊するモーデンたちを快く思っておらず、度々裏切っている異星人。

メタスラゲスト出演記録

Text=下畑勇[illegible] EDITOR.)

ほかのゲームにゲストとして出演した『メタスラ』発のキャラクターたちを紹介。アクション以外でもがんばる彼らの勇姿をご覧いただきたい。



念願の、われらがフィオ嬢を恋人にできるぞぉ！

Days of Memories 2 僕の一番大切な君へ

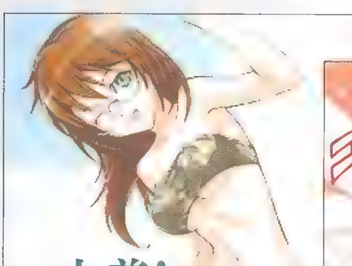
夢のような甘い日々をフィオとともに

フィオがギャルゲーのヒロインになる！ どれだけのフィオファンがこのニュースに心躍らせたことだろう。SNKヒロインたちとパラレルワールドで交流できる人気シリーズ『デイズオブメモリーズ』の2作目『デイズオブメモリーズ2～僕の一番大切な君へ～』にわれらのフィオがヒロインのひとりとしてまさかの大抜擢。本作におけるフィオは主人公と同じ大学に通う同級生であり、一人称は「フィオさん」と、パラレルワールドらしいアレンジをされている。しかし、ただキャラクターを借りただけでなく、将来の夢はスポーツドクターだったり、『メタスラ』でも近接攻撃で見せた破壊力抜群の張り手を繰り出したりと、元ネタからフィードバックした設定もしっかり再現されている。フィオと大手を振ってイチャイチャしたいヤツは迷わず本作を遊ぶべし！ もともとは携帯アプリだったが、ニンテンドーDSにも移植されているので、今からプレイするならDS版を探すべし！



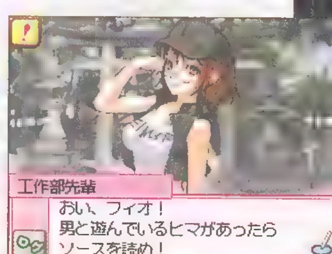
デート中の1シーン。フィオがカワイイのは当然として、主人公がかぶる帽子にも注目

メタスラLOVE!



水着！





直接名前は出ないが、実はマルコたちもフィオが所属する工作部の先輩たちとして少しだけ出演している



フィオがストライカーとして KOFメンバーを強力サポート！

あのドリームマッチに フィオも参戦！

今では説明不要の『KOF』こと、『ザ・キング・オブ・ファイターズ』シリーズにも『99EVOLUTION』と『2000』に、唯一のメタスラ勢としてフィオが出演している。とはいっても、この時はプレイヤーの援護役であるストライカーとしての出演であり、直接操作はできなかったが、テリーやリョウといった歴代SNKキャラクターたちに混じって戦う彼女を見るためだけに、まともに遊んだことがない『KOF』へ手を出したのは私だけではないはず。



『99EVOLUTION』では複数の攻撃手段を備えたエキストラストライカーで登場。重そうなバルカン砲身で殴りつけるところ



『2000』ではヴァネッサのアナザーストライカーで登場。空からボディプレスで奇襲し、起き上がりに張り手をお見舞いする



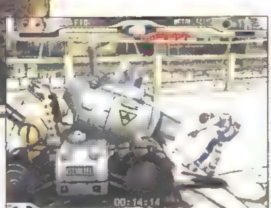
いちプレイヤーキャラとして フィオがKOFに参戦！

メガネの上級曹長どの ついに正式参戦

3Dで構成された『KOF』シリーズの2作目、『KOF MAXIMUM IMPACT2』（以下『MI2』）と、その業務用アレンジである『KOF MAXIMUM IMPACT REGULATION "A"』にもフィオは出演。大半のキャラクターが素手で勝負する中、彼女は原作譲りの銃火器を駆使して戦う。ちなみに『メタスラ』でも何かと絡むことが多いラルフ、クラーク、レオナの三人とは専用の掛け合いも用意されているぞ。



超必殺技は敵を空に蹴り飛ばし、そのままダブルマシンガンとトマホークで追撃するその名も「フィオフィオタイム」！



『MI2』で挑戦できるミニゲームにはメタルスラッグも登場する。動き回るメタルスラッグを時間内に素早く破壊しよう

マーズピープル まさかの大抜擢！

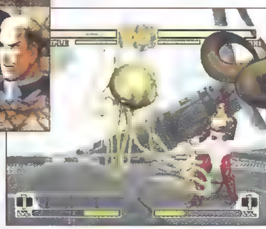


予想の斜め上を行く出演依頼

正直、このゲスト出演は全く予想できなかった。SNKとカプコン。格闘ゲームメーカー2大巨頭のゲームキャラが共演するお祭り作品『SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS』に、SNKからのゲスト枠として、なんとマーズピープルが出演。当時は隠しキャラクター扱いで、マーズピープルの目撃情報が流れた際は何かの冗談かと思ったものだ。とはいえ、カプコンファンにも『メタスラ』への認知度を高めた功績は評価されるべきだろう。

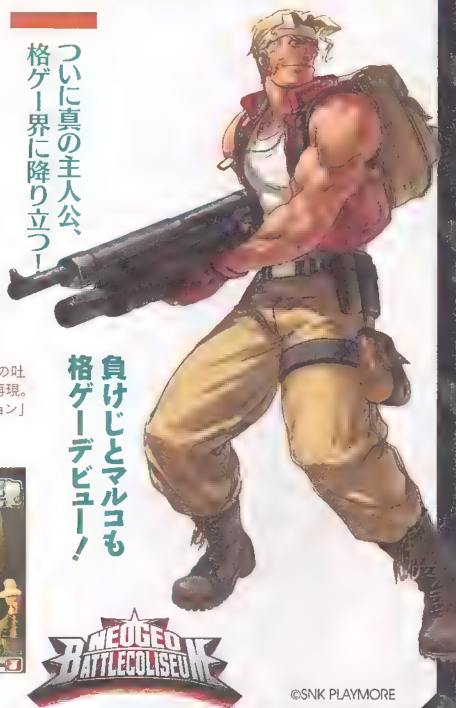


原作ボイス準拠か、基本「パ」行しか喋れず、対戦前に発生する掛け合いではまともに会話が成立しないことがほとんど



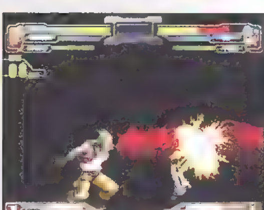
通常攻撃は触手を伸ばして攻撃するため、リーチは長いが必殺技も含めて全体的に癖が強く、使いこなすには愛が必要

負けじとマルコも格ゲーデビュー！



ついに真の主人公、格ゲー界に降り立つ！

「マーズピープルやフィオに負けてはおれん！」と本人が言ったかは定かではないが、新旧NEOGEO作品のキャラクターたちが集う格闘ゲーム『ネオジオバトルコロシアム』にマルコが出撃。個人的に本作のマルコの再現度は屈指の出来だと思っている。原作をプレイした人ならわかる、小ネタが盛り込まれたモーションの数々は一見の価値有り。やや癖のある技が多いものの、『メタスラ』ファンなら使って楽しいキャラクターになっている。



原作で見せたゾンビ状態での吐血レーザーも超必殺技として再現。本作で「エナジー・エミッション」という名前がつけられた



ちなみにマーズピープルも選手としてちゃっかり参戦している。敵同士であるマルコとは専用の掛け合いが存在しないのが残念

今度の舞台は縦シューティング!

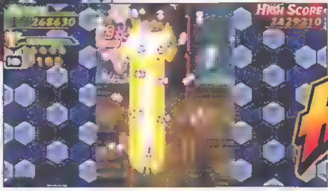
SNKキャラクターたちが熱い空中戦を繰り広げるシューティングゲーム『NEOGEO HEROES ~Ultimate Shooting~』に『メタスラ』代表としてマルコが出演。本作でのマルコは『3』最終面での縦シューティングシーンよろしく、ロケットパックを背負って空中を飛び回る。『3』と似たような感覚で操作できるが、本作は自機の当たり判定が小さく、原作ではまず見られない、激しい弾幕をかいくぐるマルコの勇姿が拝める。



ロケットパックを背負い、飛べ! マルコ!



緊急回避のボムはメタルスラッグを突撃させるメタスラ・アタック。うまく直撃させれば極大ダメージをたたき出せる



必殺技使用時は「エネミーチェイサー!」「レーザーガン!」など、原作でもおなじみの武器名をやたら熱くシャウトしてくれる

カードゲームにミニゲーム こんなところにもメタスラが!

ゲスト出演ということで、さまざまな客演作品を紹介してきたが、背景やカードゲームの絵柄など、チョイ役まで含めるとまだまだ客演作品は多数存在する。代表的なのはネオジオポケットから始まった『SNK VS. CAPCOM 激突カードファイターズ』シリーズだろうか。マルコたちレギュラー四人はもとより、DS版では敵であるモーデン元帥やマーズピープルたちも出演している。変化球的なところでは、『頂上決戦 最強ファイターズ SNK VS. CAPCOM』(以下『頂上決戦』)をモノクロ版ネオジオポケットで起動すると表示される警告画面に、マーズピープルが出演しているのも見逃せない。



『頂上決戦』ではマルコやフィオがミニゲーム「ターゲット9」にチャレンジ。画面内に現れるマーズピープルのUFOを撃ち落とせ!



同じく『頂上決戦』にて、一条あかりの超必殺技「刻鬼・百鬼夜行」にもメタルスラッグやマーズピープルの姿が確認できる



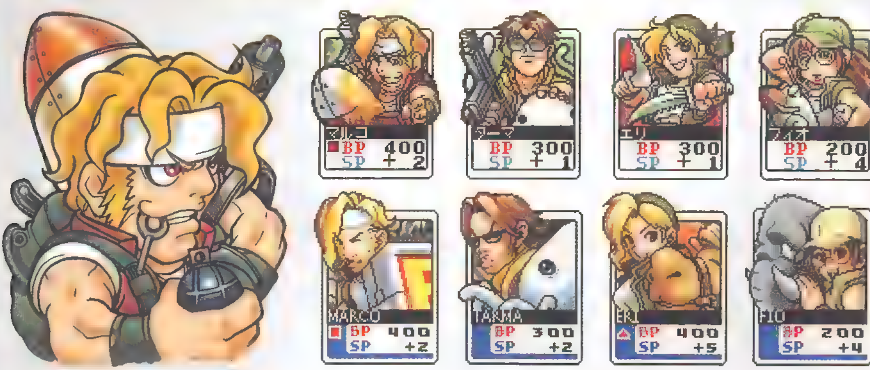
ひっそり背景に出演していることもあるから侮れない。写真は『ザ・キング・オブ・ファイターズ2002 アンリミテッドマッチ』でのマルコとエリ

メタルスラッグ アートギャラリー 番外編



『SNK VS. CAPCOM カードファイターズDS』

『SNK VS. CAPCOM 激突カードファイターズ』



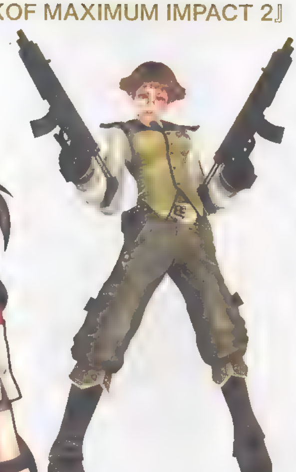
『SNKドリームバトル』



『KOF』



『KOF MAXIMUM IMPACT 2』



主なメタスラゲスト出演作品

Text & リスト作成=**下畑典明(An-EDITOR.)**、監修=**編集部**　※リストは2013年10月現在のものです

初出のハードの発売年	タイトル名(初出時のもの)、ハード(発売された順)	主な登場キャラ、出現個所
1999年	SNK VS. CAPCOM 激突カードファイターズ SNKサポーターズバージョン、SNK VS. CAPCOM 激突カードファイターズ CAPCOMサポーターズバージョン(ネオジオポケット)	マルコ、ターマ、エリ、フィオがカードで登場。
	頂上決戦 最強ファイターズ SNK VS. CAPCOM(ネオジオポケットカラー)	マルコ、フィオ、マーズピープルなどが、ミニゲーム「ターゲット9」に登場。
2000年	THE KING OF FIGHTERS'99 EVOLUTION(ドリームキャスト/Windows)	フィオが隠しストライカーで登場。
	THE KING OF FIGHTERS'2000(アーケード/ネオジオ/ドリームキャスト/プレイステーション2)	フィオがアナザーストライカーで登場。
2001年	SNK VS. CAPCOM カードファイターズ2 EXPAND EDITION(ネオジオポケットカラー)	マルコ、ターマ、エリ、フィオ、百太郎などカードで登場。
2003年	SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS(アーケード/ネオジオ/プレイステーション2/Xbox)	マーズピープルが隠しキャラクターで登場。
2004年	THE KING OF FIGHTERS'94 RE-BOUT(プレイステーション2)	フィオがイギリスステージ(昼)の背景に登場。
2005年	NEOGEO BATTLE COLISEUM(アーケード/プレイステーション2/Xbox LIVEアーケード)	マルコ、マーズピープルがプレイヤーキャラで登場。
2006年	Days of Memories2 ～僕の一番大切な君へ～(携帯アプリ/ニンテンドーDS)	フィオがヒロインキャラで登場。
	KOF MAXIMUM IMPACT 2(プレイステーション2)	フィオがプレイヤーキャラで登場。
	SNK VS. CAPCOM カードファイターズDS(ニンテンドーDS)	マルコ、モーデン元帥などカードで登場。
2007年	KOF MAXIMUM IMPACT REGULATION "A"(アーケード/プレイステーション2)	フィオがプレイヤーキャラで登場。
2009年	THE KING OF FIGHTERS 2002 UNLIMITED MATCH(プレイステーション2/アーケード/Xbox LIVEアーケード)	マルコとエリがカンボジアステージの背景に登場。
	ギャルズアイランド(携帯アプリ)	フィオ、エリ、シンシアが一部作品に登場。
2010年	NEOGEO HEROES ～Ultimate Shooting～(プレイステーション・ポータブル)	マルコがプレイヤーキャラで登場。
2012年	SNKドリームバトル　※配信終了(携帯アプリ/iOS/Android)	マルコがカードで登場。
2013年	KOF　※配信終了(携帯アプリ/iOS/Android)	フィオがカードで登場。

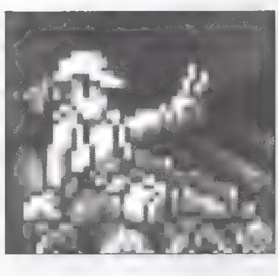
メタスラ界のアイドル(?)
フィオリーナ・ジェルミの魅力に迫る!

こうしてゲスト出演作品を紹介してきた中でひとつ気づいたことがある。それはフィオの圧倒的なまでのゲスト出演回数である。そこまで頻繁に起用される彼女の魅力とは何なのだろうか。

まず、フィオはゲーム中でも特にキャラクター性を強調した演出が用意されているのが特徴だ。待機時の専用モーションがその最たる例で、フィオの場合大口開けて豪快なくしゃみ(鼻水垂れます)かましたり、戦場にもかかわらずマットを広げてサンドイッチを食べ始めたりと、彼女のマイペースな性格を如実に表しており、多くのプレイヤーに「フィオ=天然メガネっ子」という印象を植えつけたのは想像に難くない。



さらに、プロフィールのスリーサイズを見ればわかる通りその戦闘力(胸囲的な意味で)はかなりのもの。かくしてここに「巨乳の天然メガネっ子」という古来から伝わる(?)鉄板の3属性を兼ね備えたキャラクターが誕生したのだ。いちファンとしては『メタスラ』界隈を活気づけるためにも、フィオ嬢にはまだまだがんばってもらいたい所存である。



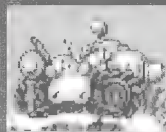
乗り物大集合！
メタルスラッグ大図鑑

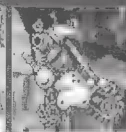
※『』は登場作品、携帯アプリ作品などは除きます。
【本記事でのシリーズ略称】『初代』→『メタルスラッグ』、『2』→『メタルスラッグ2』、『X』→『メタルスラッグX』、『3』→『メタルスラッグ3』、『4』→『メタルスラッグ4』、『5』→『メタルスラッグ5』、『6』→『メタルスラッグ6』、『7』→『メタルスラッグ7』、『XX』→『メタルスラッグXX』、『1ST』→『メタルスラッグ 1ST MISSION』、『2ND』→『メタルスラッグ 2ND MISSION』、『A』→『メタルスラッグ アドバンス』、『3D』→『メタルスラッグ』（3D）

ゲーム中に登場する、プレイヤーが利用できる乗り物たちを大紹介。中には明らかに乗り物とは呼べないキテレツな物も存在するが、そんなブっ飛んだデザインセンスこそ『メタスラ』らしさと言えるだろう。開発スタッフの愛情が注がれた魂の結晶たちを今一度ご覧あれ！

Text=下畑典明（An-EDITOR.）

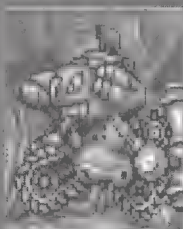
SV-001／I／II メタルスラッグ



タイトルにも冠された本作を象徴する乗り物であり、[illegible]やジャンプまでこなし、ダメージを食らえば大きくゆがむなど、そのしぐさが妙に人間くさくて愛らしい高性能小型戦車。開発番号の「SV」は「SUPER VEHICLE」の略で、「2」以降は最後の数字が「Ⅱ」となる。

メタルスラッグ バリエーション



ブラックハウンド
〔5〕〔A〕

「5」では敵として登場する黒いボディのメタルスラッグ。通常の兵装以外にレーザーやミサイルで苛烈な攻撃を仕掛けてくる

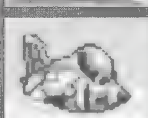


メタルスラッグ TYPE-R
〔X〕〔3〕〔6〕〔A〕

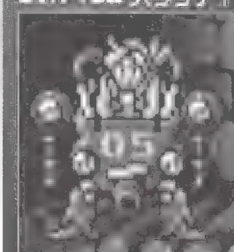
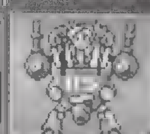
ジャンプ力とスピードを強化した改良型のメタルスラッグで、本体はややオレンジ色のカラーリングとなっている

SV-F07V スラグフライヤー
〔2〕〔X〕〔3〕〔5〕〔6〕〔7〕〔XX〕〔A〕〔1ST〕〔2ND〕〔3D〕





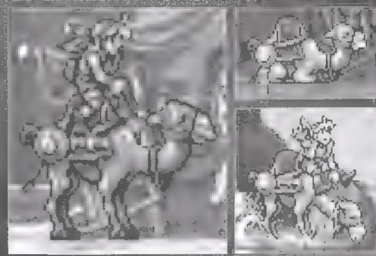
SVX-15D スラグノイド


オストリッチスラッグ



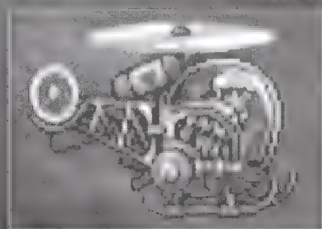
SV-CAMEL キャメルスラッグ



エレファントスラッグ



スラグチョッパー（スラグコプター）

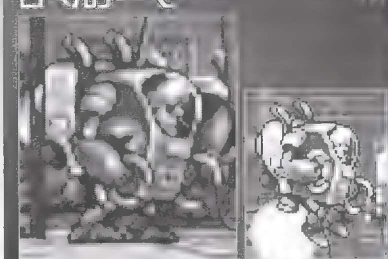


ドリルスラッグ

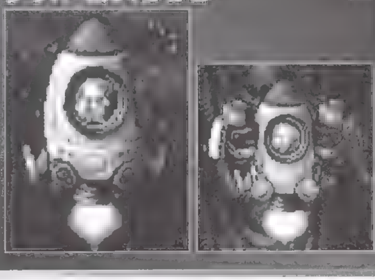
『3』『XX』



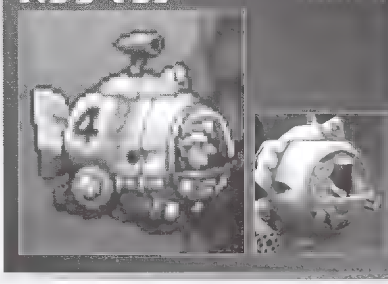
レベルアーマー

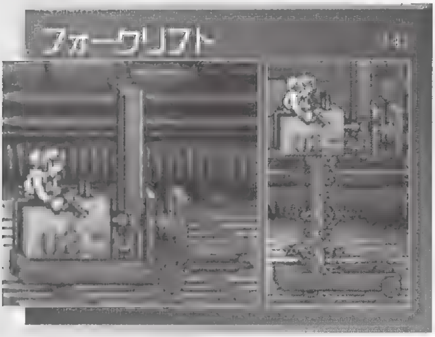


アストロスラッグ

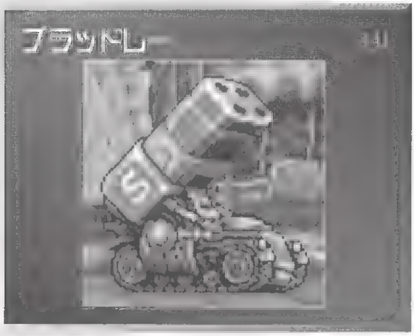


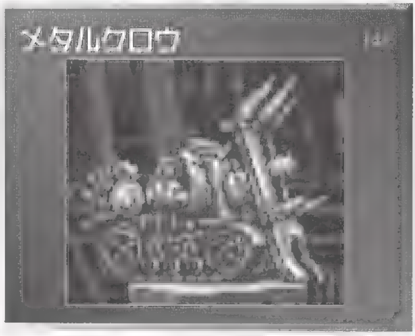
スラグマリナー

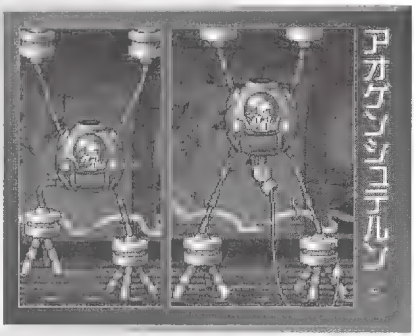


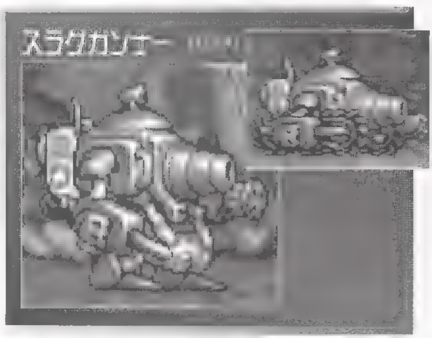

フォークリフト

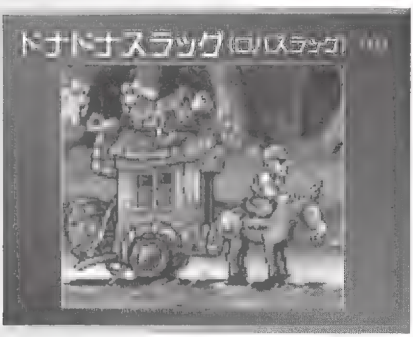

ウォークマシン


ブラッドレー


メタルクロウ


アオケンシュテルン


スラグガンナー


ドナドナスラッグ（ロバスラッグ）


ワーゲンスラッグ（スラグモービル）

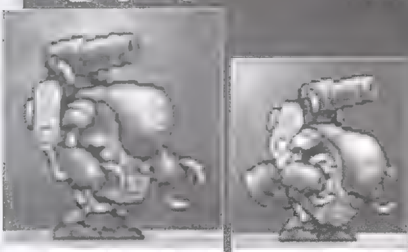
ルーツマーズスラッグ 【6】



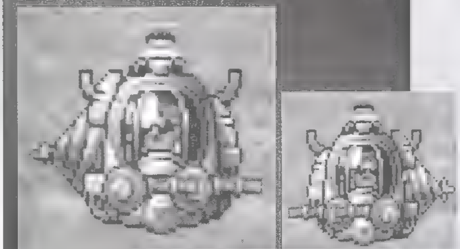
プロトガンナー 【4】



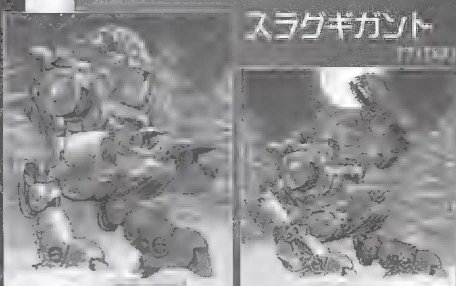
ヘビーアーマー [illegible]



ミスタースラッグ [illegible]



スラグギガント [illegible]

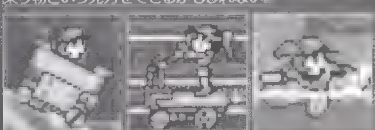


スラグトロッコ [illegible]



その他の乗り物

今回の特集では攻撃能力を持ち、自走する乗り物を中心にセレクトしたが、それ以外にも『4』の1面道中で乗り込むサイドカーや、『1ST』や『2ND』で登場するトロッコやカヌーなど、単なる移動手段として登場する乗り物も存在する。『初代』、『3』、『2ND』の機銃砲座も自走しない乗り物という見方をできるかもしれない。



スラグサブ [illegible]



メタルスラッグシリーズ

武器にまつわるエトセトラ

攻略に欠かせないものから、クセが強すぎて扱いづらいものまで、本作に登場するパワーアップアイテムを独断と偏見でピックアップ！

Text=下畑典明（An-EDITOR.）

ショットガン

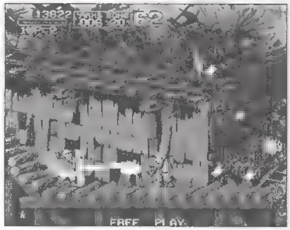
S ＜ シャッガン！



射程は短く、連射も効かないが、特筆すべきはその破壊力。戦車なぞ数発でスクラップに変えてしまう威力に魅せられたプレイヤーは多いはず。発砲後は専用のリロードモーションまで用意されている

ヘビーマシンガン

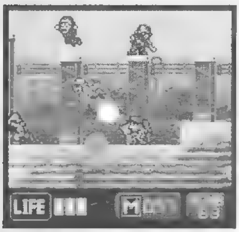
H ＜ エビ マシンガン！



メタルスラッグと同じく、シリーズ全作品で登場するパワーアップガンの代表格。バリバリ一点集中で撃ち込むもよし、銃口を上下に振り回して弾幕を張るも良しと、場面を問わず使える優秀な武器だ

ミサイルパック

M ＜ ミッソーパッ！



『2ND』に登場。プレイヤーキャラクターのうちレッドアイのみが使える武器で、放射状にミサイルを4発同時発射する。集団戦で重宝するが、至近距離で全弾命中させればショットガンもびっくりの威力をたたき出せる。シリーズでは珍しい肩に担ぐタイプの武器である

ドロップショット

D ＜ ダラップショッ！



地面をバウンドしながら前方に進む特殊弾を撃つ。眼下の敵には強いが、弾速は遅く、高所には攻撃が届かないと欠点も多く、役に立たない場所に配置されていることもあって、「罠」扱いする人も

ザンテツソード

Z ＜ ザンテツゥ スウォード！



『6』以降から登場する、シリーズ初の敵弾を消せる武器。弾消し効果だけでなく、攻撃力自体も高いため、強敵まで温存する人も多いはず。使用回数さえ多ければ、シリーズ最強の武器となるだろう

モビルサテライト

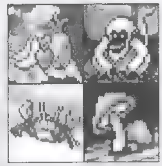
MOBS ＜ モォビルゥ サダライツ！



上空を漂いながらプレイヤーに追従して、精密に敵を攻撃してくれるお利口さん。初登場の『3』では最終面でようやく登場したが、大型蜘蛛ロボットを足止めしたりと獅子奮迅の活躍をしてくれる

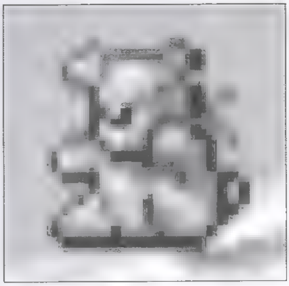


メタスラ アイテム物語

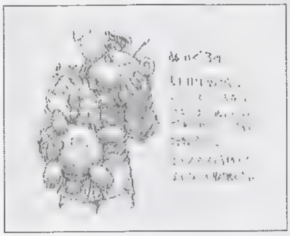


ゲーム中見かけるさまざまな得点アイテムたち。ゲーム中で知るすべはないが、実はそれぞれに細かい設定が存在するのだ！

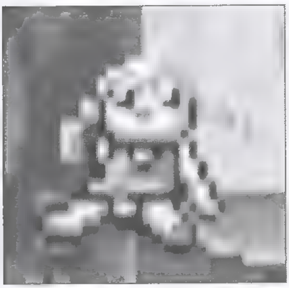
Text=下畑典明（An-EDITOR.）



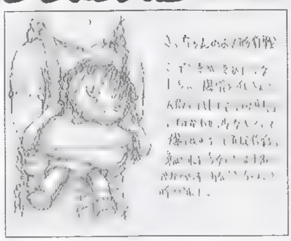
ぬいぐるみ



『初代』からあちこちで見かける、ありふれたくまのぬいぐるみで、入手時の得点はおおむね5000点。だが、そこは『メタスラ』。ただのぬいぐるみではございません。実はモーデン軍の野戦電話で、空きスペースを利用してメモなども収納できるスグレモノだったりする。『2』、『X』の設定画ではぬいぐるみの頭部からアンテナのようなものが飛び出しており、頭部を受話器のように使用できるようだ。『初代』の設定画だと、背中にファスナーがついており、そこが機密文書などを入れるスペースになっているもよう

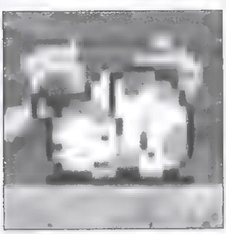


少女の人形



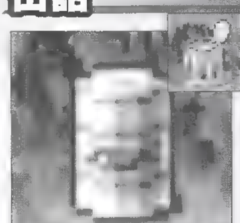
ぬいぐるみ同様、一見普通の人形に見えるが、これもまた実にハードな設定が設けられている。なんとこの人形、中に爆弾が埋め込まれており、モーデン軍は子どもたちを集めてこの人形を持たせ、その子どもたちもろとも正規軍兵士を葬るという狂気の作戦を実行したという。ちなみに、その子どもたちは本名にかかわらずコードネームで呼ばれ、『初代』では“みっちゃん”、『2』『X』だと“さっちゃん”と呼ばれていた。コミカルな演出で忘れがちだが、本作の背景が「戦争」だということを否が応でも思い出させる設定である

アーミ・キャット



どこでも見かけそうなネコだが、例に漏れずこのネコにも『メタスラ』らしい設定が盛り込まれている。実は首輪に超小型のレーダーセンサーが仕込まれており、識別信号を発しない動体の接近をモニターできるようになっているらしい。ネコ自体は至って普通のネコであるようだ

缶詰



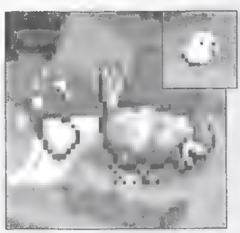
出現後、一定時間放っておくと勝手に中身が飛び出して破裂してしまう缶詰。本来腐敗を防ぐために防腐加工するのが缶詰だと思うのだが、本作の設定だと、当時はナチュラル志向が流行だったらしく、缶詰にも防腐加工を施さなかったため、すぐに腐ってしまう缶詰が多かったもよう

ケイトヒルトかえる



ゲーム中では放置しておくと膨らませた腹を破裂させて消えてしまう蛙。設定ではヨーロッパの架空の地方、ケイトヒルトに生息する蛙で、冬になっても冬眠せず、食用にもなるらしい。腹を膨らませるのは求愛行動のようだが、破裂するまで膨らませるあたり、なかなか男気あふれる蛙である

眠港（みんこん）26号



戦場をうろうろする鶏。食の街「眠港」が原産の鶏で、どう見てもオスだが品種改良によって、放置すると卵をぽろぽろ産み落とす。卵の孵化も早ければ、ひよこから鶏への成長も早い。一部の上級スコアラーは時間の許す限り、放置して眠港26号を量産することも



一見さんに差をつけろ！
今すぐ使えるメタスラテクニック集

ゲーセンでデモ画面を眺めてばかりのあなたに贈る、攻略に役立つテクニックをご紹介。あなたの『メタスラ』デビュー、支援します！

Text=下畑典明（An-EDITOR.）

乗り物乗降時の無敵時間

メタルスラッグをはじめとする乗り物には、乗り降りした際に無敵時間が存在し、これを利用して敵の攻撃をやり過ごすのが全シリーズを通してお世話になる、通称「鬼避け」と呼ばれるテクニック。シリーズごとに無敵時間の長さは微妙に異なるが、共通して脱出直後の回転ジャンプ中は完全無敵である。ただし、乗り物によって脱出まで時間がかかるものもあるので、早め早めの脱出を心がけよう。



『X』はアーケードタイトルで唯一、乗り降りを繰り返すことで完全無敵を維持できる



『初代』や『2』はある程度先読みで脱出しないと、乗り物がダメージを受けやすい

ナイフキャンセル

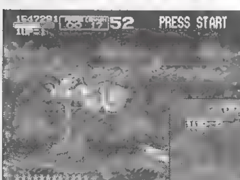
ナイフをはじめとする近接攻撃は特定の動作で攻撃後の隙をキャンセル可能。タイトルによって方法は異なるが、大別して、しゃがみ、振り向き、ジャンプによってキャンセルできる。代表的なものは『初代』は立ち→ジャンプ、『2』ならしゃがみ→立ち、『X』ならしゃがみと立ちを交互に繰り返し、『3』以降ならしゃがみ状態から振り向くことでキャンセル可能。ちなみに応用として、強化銃を使い切った際の切り替えモーションもしゃがみでキャンセルできる。切り替え時は一瞬だが攻撃できない時間が存在するため、必ず覚えておきたい。



ミイラやゾンビなど、耐久力の高い生物系の敵を素早く葬るのにも最適。近接攻撃は得点も高いので、スコアラー御用達のテクニックでもある

乗り物によるキャタピラダメージ

メタルスラッグをはじめとする大半の乗り物は、移動中にキャタピラ部分に攻撃判定が存在し、モーデン兵や生物系の敵ならひき殺すことが可能。乗り物によって攻撃判定の発生場所は異なるので、事前に知っておけばモーデン兵との乱戦時などに重宝するだろう。



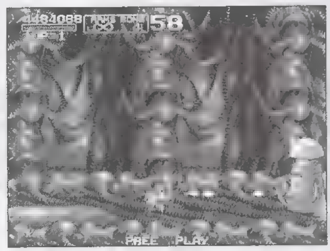
『3』のドリルスラッグはドリル部分にも攻撃判定があり、眼前の敵は前進するだけで粉砕する



キャタピラダメージは敵兵器にも存在するため、生身で不用意に近づくとこちらが轢き殺される

ハンドガンの連射速度

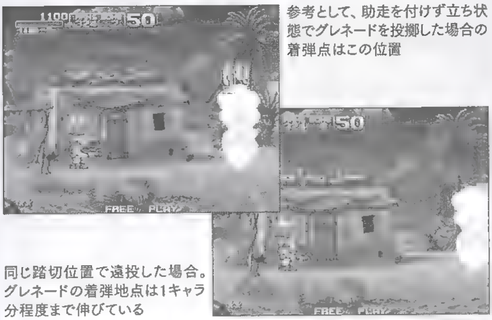
初期武器ハンドガンの最高連射速度はプレイヤーの状態によって異なり、『初代』から『X』までは立ちとしゃがみ状態が最も早く、『3』以降はしゃがみ状態が最も早くなっているため、速攻撃破を狙うならしゃがんで連射すべし。



『3』以降だと、しゃがみ状態で連射すれば、敵の攻撃が来る前に撃破できたりと、攻略に直結することも多い

グレネードの遠投

『X』以降では、グレネード投擲時に左右へ入力しながら投げると、勢いがついてより遠くの地点へ投げることができる。空中でも遠投は可能で、組み合わせることで通常では攻撃が届かない地点へグレネードを投げ込める。主に土嚢越しの敵兵士を始末する場合などに重宝するテクニックだ。狙った位置へ自在に投げ込めるようになれば、あなたも立派な「メンフィスの爆弾娘（男）」である。



参考として、助走を付けず立ち状態でグレネードを投擲した場合の着弾点はこの位置

同じ踏切位置で遠投した場合。グレネードの着弾地点は1キャラ分程度まで伸びている

特殊武器の単発撃ち

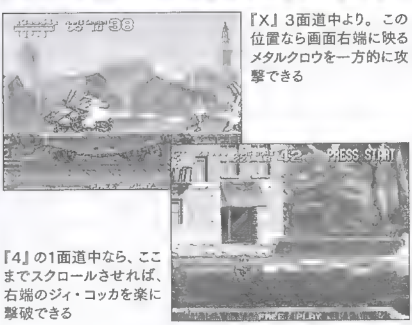
ワンボタンで自動的に数発分の弾を連射してしまうヘビーマシンガンやレーザーガンなどは、発射後にしゃがむことで発射モーションをキャンセルでき、1発ずつの射撃が可能となる。武器を1種類しか持てない『初代』から『5』では、道中で強化銃の弾数を温存する重要なテクニック。特にレーザーガンは素早くキャンセルすることで消費弾数を1以下に抑えられるため、より長持ちさせられる。



基本的に攻略目的で利用するテクニックだが、一部のスコアラーたちはレーザーガンによる、撃ち込み点の稼ぎとして用いる場合もある

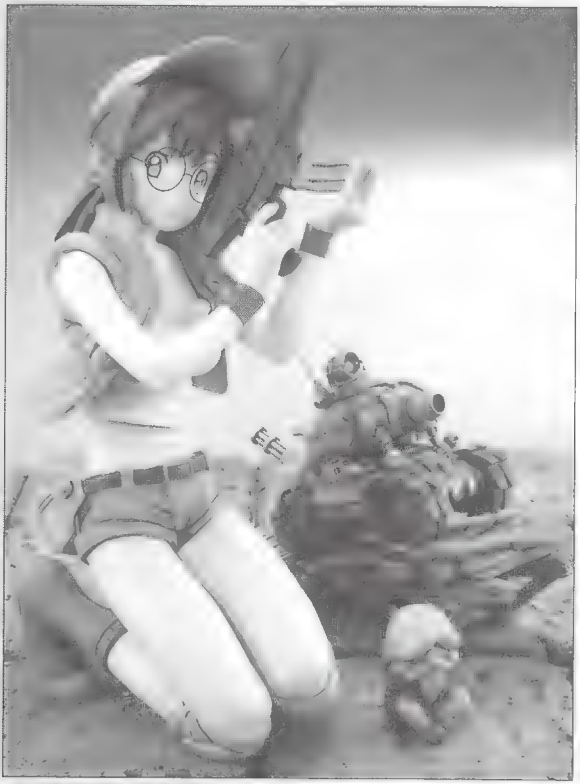
牛歩戦術

本シリーズの大半の敵は、全身が画面に入らない限り攻撃してこないため、少しずつ画面をスクロールさせて敵の一部分だけ画面に出しておけば、こちらから一方的に攻撃できる。得点稼ぎ等、よほどの寄り道をしない限りはタイムオーバーの心配もないので、初心者は焦らずゆっくり進撃して、各個撃破していくことを心がけよう。



『X』3面道中より。この位置なら画面右端に映るメタルクロウを一方的に攻撃できる

『4』の1面道中なら、ここまでスクロールさせれば、右端のジィ・コッカを楽に撃破できる



素晴らしきメタスラフィギュアの世界

Text=編集部、下畑典明(An-EDITOR.)



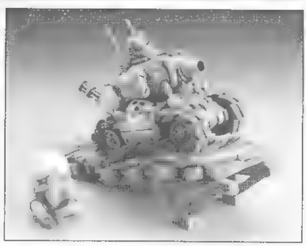


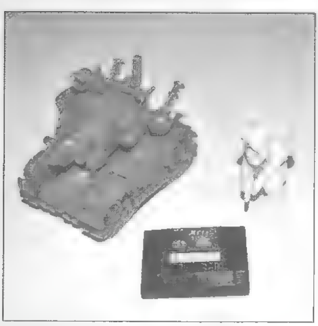
『メタスラ』シリーズ初のオフィシャルフィギュア。そんな栄えあるトップバッターが、歴代主人公のマルコや主役機のメタルスラッグでもなくフィオであるあたり、すっかりシリーズの看板娘に成長したもよう。もっとも、ミニチュアサイズではあるがシリーズ主役のメタルスラッグや、ゲーム内ではマスコットキャラ的な存在の捕虜も付いてくるあたり、ただの「萌え系フィギュア」にとどまらない、ファンのツボを押さえた名品だ。

Text=編集部

1／8スケールPVC 完成塗装済フィギュア メタルスラッグ4：フィオリーナ・ジェルミ

Hobby
■塗装済フィギュア／全高約20cm
■エンブレイスジャパン
■2012年3月21日
■9240円(税込)





手のひらにメタスラを！　これが「ガチャスラ」だ！

フィオのフィギュア化に続いて、メタルスラッグ、スラグフライヤー、キャメルスラッグがマルコたちとともにカプセルトイでデビュー。しかもオマケに付属するのがミニチュアのNEOGEO本体やカセットという、SNKファン感動の一品。

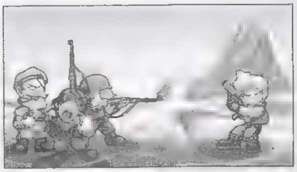
Text=下畑典明(An-EDITOR.)

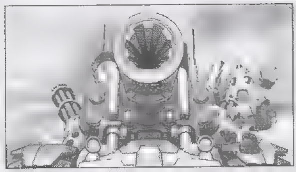
Hobby
NEOGEO メカニカルキットコレクション メタルスラッグアーカイブ(全5種)
■カプセルトイ ■タカラトミーアーツ
■2012年11月 ※販売終了 ■1カプセル300円(税込)

『メタスラ』のパチスロ、「メタスロ」なんてどうでしょう？

※18歳未満者のパチンコ店の入場は法律で禁じられています。 Text=下畑典明（An-EDITOR.）



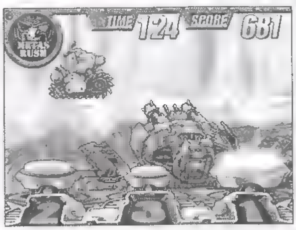




キャラクターはアニメ調になり、原作のドット絵がほとんど出てこないのが残念。流れるBGMや登場する乗り物は『3』がベースになっている。良くも悪くも『メタスラ』を知らないスロッター向けの作品。

ETC **メタルスラッグ** ■パチスロ ■SNKプレイモア ■2004年







通常時は筐台上部の液晶画面で『初代』ベースのドット絵が動き回り、原作ファンにとっては感涙モノのデキ。原作BGMをふんだんに盛り込みながらも、何気にボーナスゲーム中流れるオリジナル主題歌、「SLUG MANIA」や「Ambition」も隠れた名曲。ぜひ一度ご視聴あれ。

ETC **METAL SLUG SV-001**
■パチスロ ■SNKプレイモア ■2010年5月





タイトル数字の「3」はパチスロ3作目という意味であり、実際はスラグガンナーが登場するなど、『5』がベースになっている。と言っても、完全にパチスロ版『メタスラ』として独り歩きした印象があり、キャラクター造形もかなりアレンジが効いている。それでもBGMに『5』の「SPEEDER」をチョイスしたセンスは評価されるべき。

ETC **メタルスラッグ3** ■パチスロ ■SNKプレイモア ■2013年2月

上記で紹介した3機種のうち、『METAL SLUG SV-001』はiモードで配信中（一部非対応機種あり）。ケータイサイト「SNKスロ[illegible]パニック」で検索してみよう。

アーケードから連なる歴代タイトルを家庭用移植作品まで含めて一挙掲載!

『メタルスラッグ』シリーズ一覧

※リストは2013年10月現在のものです。
※携帯アプリ作品などは除いています。

リスト作成=下畑典明(An-EDITOR.)
監修=編集部

メタルスラッグ

発売日	発売されたハード、収録元となるタイトル
1996年4月18日	アーケード
1996年5月24日	NEOGEO
1996年7月5日	NEOGEO CD
1997年4月4日	セガサターン
1997年8月7日	プレイステーション
1999年9月9日	プレイステーション(SNK BEST COLLECTION)
2003年7月24日	プレイステーション(PS one Books)
2007年6月28日	PlayStation®Networkゲームアーカイブス
2008年4月22日	Wiiバーチャルコンソール
2009年5月21日	PSP『SNK ARCADE CLASSICS Vol.1』収録
2010年6月24日	PSP『SNK ARCADE CLASSICS Vol.1 SNK BEST COLLECTION』収録
2010年12月22日	ネオジオステーション
2011年6月28日	Windows Project EGG
2012年12月13日	iOS
2012年12月20日	Android
2012年12月28日	NEOGEO X(本体内蔵タイトル、海外版『METAL SLUG』)
2013年4月23日	Windows Project EGG(海外版『METAL SLUG』)

メタルスラッグ2

発売日	発売されたハード、収録元となるタイトル
1998年2月23日	アーケード
1998年4月2日	NEOGEO
1998年6月25日	NEOGEO CD
2008年10月28日	Wiiバーチャルコンソール
2011年9月29日	PlayStation®Networkネオジオステーション
2013年2月7日	iOS
2013年2月7日	Android
2013年7月4日	NEOGEO X Classics Vol.1　収録(海外版『METAL SLUG2』)
2013年7月4日	NEOGEO X MEGA PACK VOLUME1　収録(海外版『METAL SLUG2』)

メタルスラッグX

発売日	発売されたハード
1999年3月19日	アーケード
1999年5月27日	NEOGEO
2001年1月25日	プレイステーション
2002年7月25日	プレイステーション(SNK BEST COLLECTION)
2007年4月26日	PlayStation®Networkゲームアーカイブス
2012年7月10日	Wiiバーチャルコンソール
2013年3月7日	iOS
2013年3月7日	Android

メタルスラッグ3

発売日	発売されたハード
2000年3月23日	アーケード
2000年6月1日	NEOGEO
2003年6月19日	プレイステーション2
2004年6月24日	Xbox
2004年11月18日	プレイステーション2(SNK BEST COLLECTION)
2008年1月2日	Xbox LIVE アーケード
2012年4月17日	Wiiバーチャルコンソール
2012年7月12日	iOS
2012年7月12日	Android

総括 特集

Text—
下畑典明(An-EDITOR.)

2Dアクションの至宝、『メタルスラ[illegible]ッグ』[illegible]グ』の[illegible]地や[illegible]力にはいちファンと[illegible]年現在まで[illegible]1本以上は『メ[illegible]リーズ[illegible]して[illegible]驚[illegible]ばかりである。[illegible]は移[illegible]変更をするゲームはいくつもあるが、作や携帯アプリなどの派生作品も含めると、初代『メタルスラッグ』が[illegible]この勢いが今後も続く[illegible]って[illegible]一[illegible]してアク[illegible]本特集を締めくくりたいと思う。

メタルスラッグ4

発売日	発売されたハード
2002年3月27日	アーケード
2002年6月13日	NEOGEO
2004年9月22日	プレイステーション2
2005年2月24日	Xbox
2005年11月23日	プレイステーション2(SNK BEST COLLECTION)
2012年11月20日	Wiiバーチャルコンソール

メタルスラッグ5

発売日	発売されたハード
2003年11月13日	アーケード
2004年2月19日	NEOGEO
2005年4月28日	プレイステーション2
2005年7月28日	Xbox
2006年3月9日	プレイステーション2(SNK BEST COLLECTION)

メタルスラッグ6

発売日	発売されたハード
2006年2月22日	アーケード
2006年9月14日	プレイステーション2

メタルスラッグ7

発売日	発売されたハード
2008年7月17日	ニンテンドーDS

メタルスラッグXX

発売日	発売されたハード
2009年12月23日	プレイステーション・ポータブル
2010年5月19日	Xbox LIVE アーケード
2010年6月9日	プレイステーション・ポータブル(ダウンロード版)

メタルスラッグ 1ST MISSION

発売日	発売されたハード
1999年5月27日	ネオジオポケット

メタルスラッグ 2ND MISSION

発売日	発売されたハード
2000年3月9日	ネオジオポケットカラー

メタルスラッグ アドバンス

発売日	発売されたハード
2004年11月18日	ゲームボーイアドバンス

メタルスラッグ(3D)

発売日	発売されたハード
2006年6月29日	プレイステーション2
2007年6月28日	プレイステーション2(SNK BEST COLLECTION)

メタルスラッグ コンプリート

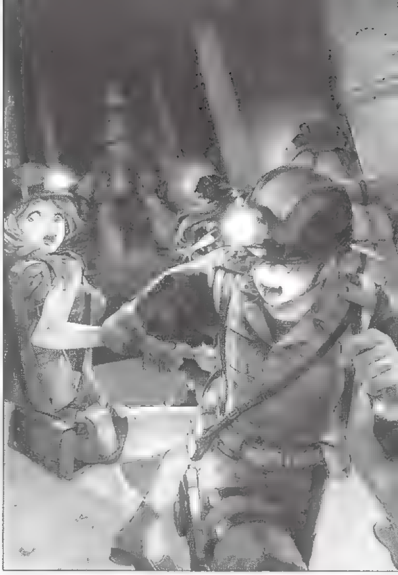
発売日	発売されたハード
2007年2月22日	プレイステーション・ポータブル
2007年5月31日	プレイステーション2
2007年12月27日	Wii
2009年6月18日	プレイステーション・ポータブル(SNK BEST COLLECTION)
2009年6月18日	プレイステーション2(SNK BEST COLLECTION)
2009年8月17日	プレイステーション・ポータブル(ダウンロード版)

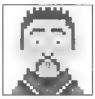
“俺設定”を考えたことのある人たちへ

Interview=
糸井賢一（フリーライター）

桜ノ杜（さくらのもり）ぶんこ「レトロゲームノベル」シリーズ担当編集者インタビュー

『いっき』のノベル化を発表し、話題となった「桜ノ杜ぶんこ」。出版不況と呼ばれる今、なぜレトロゲームのノベル化に踏み切ったのかを聞いてみた。





株式会社一二三書房
桜ノ杜ぶんこ編集
村上耕蔵
Kouzou Murakami

Q. 好きなゲームを教えてください。
A. アトラスさんの『九龍妖魔學園紀』。独特の世界観が好きで、グッズも買いました。

――まずファミコン時代のレトロゲームをノベル化しようとした動機と経緯を教えてください。

村上　弊社の「桜ノ杜ぶんこ」ではレトロゲームをノベル化する前より、最新ゲームのノベル化を手がけています。読者より届くアンケートを見ていると、思っていたよりも私と同じ世代、30〜40歳の方が多いことに気がついたのです。この30〜40歳の読者にもっと喜んでもらえるノベルとはなんだろう？　私が子どもの頃、夢中になっていたものは？　出た結論がレトロゲームのノベル化でした。あと、第三弾まではアクションゲームですが、設定を埋める楽しさがあるのではないかと……。

――設定を埋める楽しさですか？

村上　はい。たとえば『いっき』では「何で2人でいっきをしているんだろう？」とか『アトランチスの謎』では「何で権べがエンディングにいたんだろう？」といった感じで、設定として決まっているんですが、「なぜ」という部分が語られていないんです。だったら、この謎を小説で解消したいと思ったのもレトロゲームのノベル化の理由のひとつです。

――編集部や会社の上役から、反対意見は出なかったのですか？

村上　全く（笑）。実は弊社社長は元ハドソン出身なんです。だからかはわかりませんが、社長から社員までレトロゲームに、とても理解がありました。私が企画会議で「レトロゲームのノベル化をやりたい」と提案したら、その場でOKが出たんです。「えっ？　そんなに簡単に決めちゃっていいの？」と、心配になりましたね（笑）。

――第1弾に『いっき』、第2弾に『アトランチスの謎』、そして第3弾に『スペランカー』がノベル化されました。これらのタイトルを選んだ理由を教えてください。

村上　まず原作に知名度があり、いまだファンに愛されている作品であること。あとは個人的な思いですね。これらのタイトルの世間的な評価はいわゆる「クソゲー」と呼ばれていますよね。でも個人的に当時楽しく遊んだ記憶しかなかったんです。むしろ「クソゲー」という評価に違和感を感じていました。確かに難しいのですが当時は難しいゲームばかりでしたから……（笑）。そういった違和感もあって、版権先の方々に企画を提案





アトランチスの謎 ―復活のザヴィーラ―

原作／SUNSOFT
著者／加納京太
イラスト／masaki

一度は沈めたアトランチス島が再び浮上!?　謎を解くため再び島に乗り込むウィン。そこに待っていたのは大いなる陰謀だった。『いっき』とつながる冒険奇譚が今、始まる！

Book ■文庫判 ■桜ノ杜ぶんこ ■780円



いっき ―LEGEND OF TAKEYARI MASTER―

原作／SUNSOFT
著者／おかず
カバー・挿絵／うりも

過酷な年貢の取り立てなど、悪逆を尽くす新代官。代官を追っ払った権兵衛たちに、さらなる苦難が降りかかる。生命をかけた「いっき」は、果たして成功するのか!?

Book ■文庫判 ■桜ノ杜ぶんこ ■780円

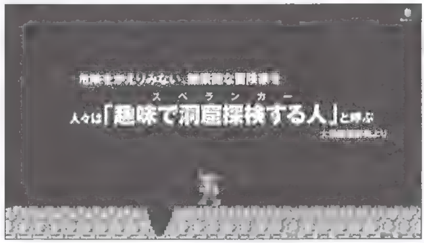


スペランカー ―不死身の勇者と王国の謎―

原作／Timothy G. Martin.
Tozai games
著者／宮村 優
カバー・挿絵／HACCAN

伝説の冒険家ジーン・フェロウズの元に、ジャックという名の青年が弟子入りを志願する。まだまだ頼りないジャックだが、仲間とともに、洞窟に潜む謎を解き明かすのだ！

Book ■文庫判 ■桜ノ杜ぶんこ ■780円



オフィシャルWebサイトに掲載された特別ムービーにより、レトロゲームノベルの存在は多くのユーザーに知れ渡った。「いっき」、「アトランチスの謎」、そして「スペランカー」の特別ムービーを視聴することができるぞ（2013年10月現在）

し了承いただきました。上記3タイトルは発表直後、私たちの想像を超えるインパクトをユーザーに与えてくれ、ツイッターなどで話題を呼んでくれました。今のところ、正しい選定基準だと思っています（笑）。

――著者はどのように選定を？

村上　作家さんは以前から付き合いがあり、ゲームに詳しい方を中心に「『いっき』の小説化企画を提案中なんですけど決まったらお願いします」「『いっき』ですか？　まじですか？（たぶん実現するワケがないし）いいですよ」「企画決まりました。いいですよって言いましたよね」という作戦で、半ば強引に参加していただきました。ここで改めてお詫び申し上げます（笑）。イラストレーターさんは、もともと私がファンだった方を中心に、作品の内容に合わせてブログやホームページを拝見して決めました。偶然ってすごいもので、とあるイラストレーターさんに連絡を入れたまさにその時、電話の向こうで原作ゲームを遊んでいたこともありましたね。

――原作のゲームをアレンジする際に、注意したことは？

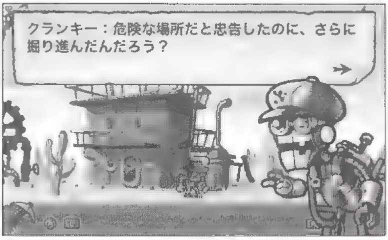
村上　作家さんの暴走を止めることでしょうか（笑）。というのも、作家さんもゲームが好きですから、すべてをお任せすると「あの設定も生かしたい！　あのギミックも生かしたい！」と、ものすごく凝られるんです。提出してくれたプロットからページ数を計算すると、少なく見積もっても500ページは必要だって事態に陥ったことがありまして……。作家さんにはたいへん申し訳ないのですが、断腸の思いで指示を出し、ネタを削ってもらいました。

――読者の反応はいかがでしたか？

村上　アンケートに「意外と面白かった」と、書いてくださる方が多かったですね。実はこの「意外と」は一番、嬉しい言葉です。いい意味で期待を裏切ることができたってことですからね。

――今後も展開に期待してます！

プレゼントのお知らせ
桜ノ杜ぶんこ編集部のご厚意により、今回紹介した『いっき ―LEGEND OF TAKEYARI MASTER―』『アトランチスの謎 ―復活のザヴィーラ―』『スペランカー ―不死身の勇者と王国の謎―』を、それぞれ3名様、計9名様にプレゼント。詳細は読者プレゼントページにて！







3DS

スチームワールド ディグ

■ニンテンドー3DSダウンロードソフト
■インターグロー ■2013年11月20日
■800円（税込） ■CERO A（全年齢対象）

道を切り開き、整地する。「穴を掘る」とは地中を自在に開拓し、自分だけの道を作り出すこと。宝が先か穴が先か目的はどうあれ、自分の来た道を振り返るとき、「穴掘り屋」の至福のひと時がきっと訪れることだろう。

Text＝ジストリアス（フリーライター）

広大な大地を削り取る「穴掘り」ゲームの魅力とは？

「穴掘り」を題材としたゲームは、古今東西ヒットを記録したものも多い。古くは『ディグダグ』や『バルダーダッシュ』、近年では『ミスタードリラー』に『マインクラフト』など。では、これらの作品の魅力は何だろうか？　その疑問に答えてくれたのが本作だった。

2Dアクションゲームの本作は、鉱山の調査に訪れたロボット「ラスティ」を操作し、広大な採掘所をピッケル（つるはし）で穴を掘り進めていくもの。中には鉱石を含んだ壁もあり、掘って手に入れた鉱石は町に持ち帰ることで資金になるほか、地中から出てきたモンスターを相手に、ピッケルで戦うこともある。オープニングステージに組み込まれた簡単なチュートリアルを経て、本作のルールはすぐ把握できるだろう。そうして筆者も「穴掘り屋」として活動を始めたのだが……。



穴掘り屋の4つの掟

①穴は上下左右、1マスずつ掘る！

ラスティを中心とした上下左右の1マス以内にピッケルを振り、穴を掘って進む。ナナメやジャンプ中にピッケルは振れない。ラスティが落ちそうになるギリギリの足場まで立ち、少しだけ遠くにピッケルを振るテクニックは覚えておこう。

②明かりは採掘所のライフライン！

ラスティはランプの明かりとともに採掘所を進むのだが、時間経過で薄暗くなり、最後は真っ暗闇になってしまう。穴を掘ると時折見つかる据え置きランプは貴重な光源であり、設置元の岩を掘ってしまうと壊れてしまうので注意しよう。

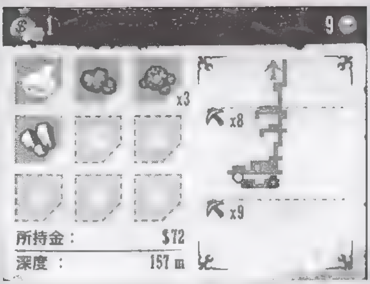
③金は命よりも重し！

機械の体を持つラスティは、採掘所内で力尽きようと、地上でクランキーに修理してもらえる。ただし修理には費用（無一文ならタダ）がかかるし、壊れた場所に収集中の鉱石を落としてしまうので、再び回収しに行かなければならない。

④穴掘りは計画的に！

穴を掘るルートに規則はないが、無計画に掘り進めるのだけは危険だ。たとえば序盤、穴を隅から隅まで掘り進めると「壁蹴り」で登れる空間がなくなり、外壁もネズミ返しのようになっているので「自爆」以外に脱出できなくなるのだ。





下画面では現在地のほかに、回収した鉱石も確認できる。掘り進めた穴がそのままマップになるので、慣れると下画面を見ながら「壁蹴り」を駆使し、採掘所内を自在に飛び回れるようになる

忘れもしないファーストプレイ。まずは「とにかく綺麗に穴を掘ろう」と、なるべく水平に穴を掘り広げていく。そして数十分後、筆者は自分の掘り進めた洞窟から脱出できずにいた。仕方なくメニュー画面から「自爆」を選び、回収した鉱石も手放して地上に戻るも、覆水盆に返らず。再び採掘所へ向かうと、そこには取り返しのつかない大穴が開いていた……。

実は、筆者のこの掘り方は最も危険な行為であった。本作では垂直に高く飛ぶ「スチームジャンプ」や、アイテムの「ハシゴ」を立てるなど、移動を補佐する手段もあるのだが、アクションも物資も少ない序盤では、鉱石を採掘して、きちんと持ち帰るのが重要。筆者は好き勝手に掘った結果、序盤にして手詰まりになってしまい、泣く泣く最初からやり直すことに。

反省してからのセカンドプレイは有意義なものに。穴は闇雲に掘り広げるのでなく、後戻りできるように道を確保する。掘り進めた道は鉱石を町に届けるのに何度も往復するので、自然と自分が通りやすい道を開拓していくのだ。「壁蹴り」ですぐに駆け上がれるよう垂直の穴を掘ったり、道に迷わないよう、不必要な穴を掘るのは控えたりと、プレイヤーによってその道はバラバラになるだろう。

冒頭に挙げた名のある「穴掘り」ゲームたちは、どれも自分で道を切り開く楽しさがあり、本作もまたそれを教えてくれた。そして自分だけの道は、自分だけの楽しさにもつながるのかもしれない。



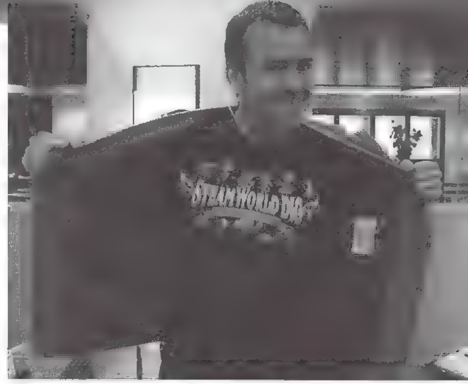
洞窟奥で、ラスティは不思議な力を次々と身につける。そして導かれるように、さらに深部へと進む

『スチームワールド ディグ』
開発者インタビュー

Image＆Form 代表
Brjann Sigurgeirsson
ブライアン・シガーソン

インディーズ・デベロッパーによる3DS用ソフトとしては異例の大ヒットとなった『SteamWorld Dig』。本作の日本上陸を記念して、開発者に特別インタビュー！

Interview＝山本悠作（編集部）



プログラマーになるまでの遠い道のりと、念願のゲーム開発

―まずは、ブライアンさんがゲームを開発するようになったきっかけを、お聞かせください。

ブライアン　僕は45歳なのですが、13歳で一番最初のゲームを作りました。PCゲームです。当時のスウェーデンでは子どもは誰もPCなんて持っていなかったんですね。それで学校にあったABC 80というPCでBASICを使ってゲームをプログラミングしたのが最初です。

―それがきっかけでゲームの仕事に進まれたのでしょうか？

ブライアン　それが、かなり遠回りをしました。あの頃「僕は絶対にプログラマーになる！」と決めて高校に通っていたのですが、1983年頃、プログラミングの先生から「世の中のプログラムはね、もうすべて完成しているんだよ」と言われて、メチャクチャがっかりして……。

―その先生は間違ったアドバイスをしてしまいましたね……。PCとプログラムはそれから急速に成長したわけですし……。それで少年期のブライアンさんは、将来プログラムで活躍する居場所はないと思い込んでしまったと……。

ブライアン　それで僕は将来どうしようかなと思って。大学では最初はプログラムを専攻したのですが、そのあと、全然異なる、文化科学に移ったんです。でもつまらなくて、大学を辞めて日本に行ったんです。1989年のことでした。理由は、世界を見たかった。どちらかというとアジアを見たかった。だから日本に行くために、働いてお金をためようとしたのですが、なかなかお金がたまらなくて。このままではいつまでたっても日本に行けないなと思って、それなら飛行機の切符だけ買って、日本で働こう！　と日本に来たのですが、失敗をしてしまって……。就労ビザをとっていなかったんです。だから日本で仕事を探して250件くらい応募したのですが、全部断られてしまいました。

それで最初の来日から3ヵ月後、日本の翻訳会社の仕事をようやく見つけて、その仕事を1年間やりました。当時は東京の八王子に住んでいて、仕事先の経堂まで電車で行ったりきたりで、電車の中で暮らしている気分でした（苦笑）。それで新しい仕事を見つけたい、と思ったのが1991年頃です。当時、アップルがSystem 7を出して、マルチメディアの時代が始まっていたんです。ある日、勤めていた翻訳会社の社長が「これからはマルチメディアの時代だ」「翻訳の会社からマルチメディアの会社にする」と言いだして、「君はプログラムをしてただろう？　リードプログラマーを頼む」とマルチメディア事業を任されたんです。それで、これからはプログラマーをやっていかないとな、と思いました。

その後スウェーデンに帰って会社を作り、Webの仕事を5年くらいやりました。本当はゲームを

※1「SteamWorld Tower Defense」　同社の『SteamWorld』シリーズの一作目。日本では未発売。シリーズ二作目の『SteamWorld Dig』と世界観を共有している。

作りたかったけど、当時のスウェーデンにはゲーム開発の仕事があまりなかったんです。

2002年くらいに、初めてゲーム開発をすることができました。だから僕の人生は2002年から始まった（笑）。それからはPCとMacの、子ども向けゲームの開発を長い間やっていました。

2008年にはiOSでのゲーム開発も始まりました。そして2010年に『SteamWorld Tower Defense』**（※1）**をDSiウェアで発売しました。これがゲーム機用に初めて開発したゲームでした。

2011年には『Anthill』というゲームをiOSで出しました。キャッスルディフェンスやタワーディフェンスといったジャンルをミックスしたゲームです。

2013年にニンテンドー3DSで発売した『SteamWorld Dig』は「探索」と「掘る」。「アドベンチャー」と「アクション」のミックスです。僕たちはジャンルのミックスがすごく面白いと思っているんです。

『SteamWorld Dig』は、開発している僕らは「コアゲーマー向けのゲームになるかな？」と思っていたのですが、むしろコアではないメインユーザーに幅広く受け入れていただけました。欧州とオーストラリアと北米で高評価をいただき、海外のNintendo e-shopで売上1位になることもできたんです。

——大ヒットのきっかけは？

ブライアン　2013年6月に、ゲームを配信できるかどうかのチェックをNintendo of Europeに提出したのです。そうしたら8月に担当者からメールがきて「社内でスタッフがこのゲームばかり遊んでいますよ」「これはすごいですよ」「もしできればNintendo Direct Europe**（※2）**のプレゼンテーションの中で紹介してもいいですか？」と言っていただけて。「当然当然！　ぜひお願いします！」とお願いしました。そうしたら、Nintendo of Europeの柴田社長が「Nintendo Direct Europe」の中で



※2 Nintendo Direct Europe　国内でもおなじみの「Nintendo Direct」。国内では岩田社長がプレゼンテーションを務めているが、欧州ではNintendo Direct Europeの柴田社長がプレゼンテーションを務めている。インディーズデベロッパーのDSiウェアがクローズアップされるのは珍しく、注目を集めた。

紹介してくれたんです。欧州の任天堂の代表の方に、われわれのようなインディーズデベロッパーのダウンロードタイトルを紹介してもらえることは、すごいことなんです。それで多くの3DSユーザーが興味をもってくれて遊んでくれてヒットになりました。

　すると「Nintendo Direct Europe」がオンエアされた翌日、Nintendo of Americaからも「北米でもフィーチャーしたい」と連絡をいただきまして、アメリカでも『SteamWorld Dig』を8月に発売できたんです。素晴らしい出来事がスパイラルになってヒットになったんです。

　その評判を聞きつけた日本のインターグローから「日本向けに発売したい」とローカライズの打診をいただきまして、日本での発売が決まりました。

『メトロイド』のような探索ゲームの面白さを意識した

――それでは日本語版『スチームワールド ディグ』を試遊しながら、本作のお話を伺いたいと思います。……町にいるのは人間ではなくロボットなんですね。

ブライアン　舞台は西部劇とスチームパンクのミックスです。スチームパンクが起こる1900年の終わりくらいに、人類は戦争を行い、ほとんど絶滅してしまった。そして人類によって作り出されていたスチームパンクロボたちが、人類の文明を受け継いでいた。その世界を受け継いだのが、2000年代の現在なのかもしれない、という設定です。

　地下の通路の壁を掘ると、別の洞窟につながっていきます。さまざまな洞窟が見つかって、探索を続けていくと、いろんなアイテムやパワーアップを入手できて、行動範囲が広がっていきます。

――掘り進むと地下に進んだり落ちたりできますけど、地上にはどうやって戻るのでしょう?

ブライアン　壁に向かってジャンプして、壁に触れたときにもう一度ジャンプボタンを押してください。反対側の壁の上方に三角飛びして上に登っていけるんです。

――『メトロイド』などの探索アクションを思い出しますね。

ブライアン　そう、『メトロイド』です!『メトロイド』のような操作と探索は意識しました。

――あれ、だんだん視界が暗くなって周りが見えなくなってきました。

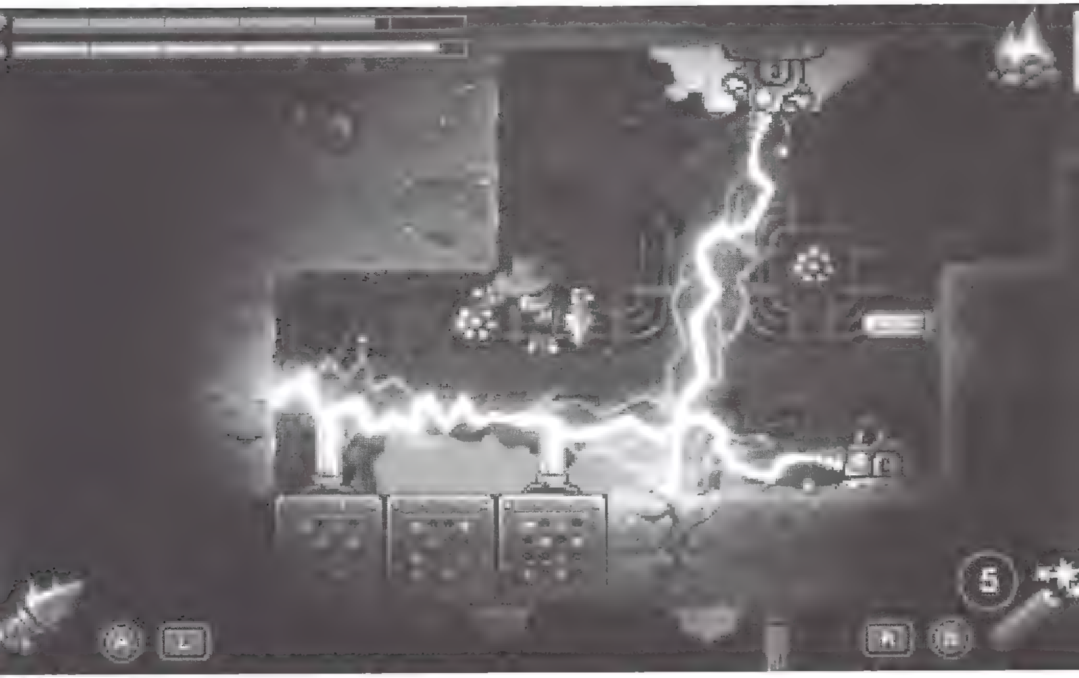
ブライアン　洞窟を掘って探索していくのにはランプの明かりが必要です。地上で蓄光するか、敵を倒すと、ランプの明かりが回復するのですが、ここに攻略スピードを競うレース要素があります。ランプの明かりがなくなる前に早く深く潜っていこうか?一度地上に戻って時間をかけて攻略しようか、という判断が求められます。

――クリアまでの時間を意識しそうになるところも『メトロイド』っぽいですね。

ブライアン　はい、『メトロイド』っぽいゲームなんです(笑)。洞窟内で水を見つけたら、水に浸かっ







てください。「スチームジャンプ」を入手すると水のゲージを消費して、蒸気の噴射で高くジャンプができます。

——あ、高くジャンプができて、普通のジャンプでは届かなかった場所に行けるようになりました……！『メトロイド』や『超惑星戦記メタファイト』や『悪魔城ドラキュラX 月下の夜想曲』のような、探索の面白さを感じますね。戦闘はランプの明かりを回復するために敵を倒すという、しかも敵も障害物のような足止め程度で、それほど厳しくない印象です。敵をやっつける反射神経より、どうやって地形を進むのかに頭を使うゲームなんですね。

ブライアン　カジュアルユーザーからコアゲーマーまで、幅広い層に遊んでいただけるのです。

——2Dアクションゲームを遊びたいプレイヤーは、日本にも確実にいます。本作のような新作の登場が、このジャンルを熱く盛り上げてくれることを願っています。





女の子が可愛いだけのゲームと思ったら大間違い。アクションが楽しいのはもちろん、工夫すればするほど楽しみが深くなる、やり込み要素が満載の、長ーく遊べる良作だ！

Text=糸井賢一（フリーライター）



アルカディアスの戦姫（いくさひめ）

PS3

■プレイステーション3
■発売:日本一ソフトウェア
開発:アポロソフト／メビウス
■2013年9月26日
■パッケージ版:7140円（税込）
ダウンロード版:6000円（税込）
■CERO B（12才以上対象）

みんなと共に成長していく「戦姫」の物語

日本一ソフトウェアの20周年記念タイトル第5弾、横スクロール格闘アクションゲームとして発売された本作。主人公〝ぷっちゃん〟ことプリュムは「戦姫」と呼ばれる、一国の軍隊に匹敵する戦力を持った特別な存在。新人従者であるラーツや、サポート兼お目付役のユニ、そして戦いの中で増えていく仲間たちと共に、王国の平和を脅かす魔物や他国軍と戦う、ファンタジー風の物語である。

基本ルールは3人1組でパーティを組み、状況に応じて交代しながら戦うアクションゲームだが、「姫戦闘」という通常の横スクロール面のほか、「激乱戦」という味方兵団を指揮しつつ戦うステージや、「超乱戦」という、巨大なボスに兵団と共に立ち向かうステージが用意されている。

レベルが低いうちは技の種類も少なく、思うようにプレイヤーキャラが動かせなかったり、兵団が弱くて「激乱戦」や「超乱戦」で苦戦するかもしれないが、すべては「レベル上げ」で変わる。単純にステータスが上がるだけではなく、プレイヤーキャラのアクションが増え、兵団も資金をかけて強くなる。確かな成長を実感しながら楽しめるだろう。オーソドックスなアクションゲームかと思いきや、可愛らしいキャラクターと共に、プレイヤーの成長をも促す、実に深ーい懐を持った、やり込みがいのあるゲームなのだ。



プレイヤーキャラ同士で好感度があり、パーティ内で好感度が高いキャラが控えにいる場合、戦闘中に支援攻撃に来てくれる。タッグ制の格闘ゲームのようだ



スクロールに沿って進む【姫戦闘】。多数配置された敵を撃破していくのでレベル上げに向いているほか、兵団の指揮がないので、落ち着いてコンボ技の練習もできる。武器開発で必要になる素材集めや、回復アイテムの補充でもお世話になる



背景で兵団同士での集団戦闘が行われる【激乱戦】。兵団は「剣」「弓」などの武器で分かれており、プレイヤーは敵兵団との相性を見ながら「攻撃」「防御」「交代」などを味方兵団に指示する。同時に、目の前の敵とも戦わなければならない



兵団と共に巨大ボスと戦う【超乱戦】。敵のガードを崩すのに、兵団との連携が問われる。兵団による一斉攻撃はとにかく爽快だが、ボスの猛攻を前に次々と散っていくので、適宜「防御」や「退却」といった指示で、兵力を温存しつつ戦おう

レベルアップが超楽しい！

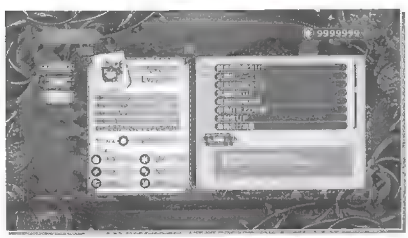
さて、ステージ攻略を繰り返していくうちにプリュムらのレベルが上がり、その動きが変わってきたことに気づくだろう。2段ジャンプ、つかみ技、吹っ飛ばし攻撃など、多彩な技を覚えるのだ。動きや技の自由度が上がることで戦闘は軽快に、そして楽しくなる。

また、「激乱戦」や「超乱戦」で指揮する兵団のレベルも、兵団の武器を使うプレイヤーキャラ（プリュムなら剣）のレベルまで、資金をかけてレベルを上げられる。プレイヤーキャラだけ強くても攻略が進まない一方で、「激乱戦」や「超乱戦」でボスキャラにかなわないとき、兵団を活用してクリアすることもできる。最初のルイーゼ戦などが良い例だろう。

とにかく、アクションが苦手でもレベルさえ上げれば何とかなる本作。強くなれば楽しむ余裕も生まれてくるだろう。

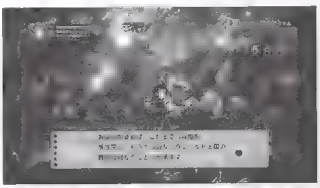


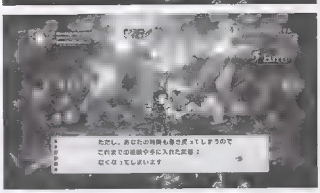
序盤から使用できるプレイヤーキャラはプリュム、ラーツ、ユニの3人。プリュムはオールラウンドに強いが、接近戦主体のため遠距離技を放つ魔物とは相性が悪い。反面、ラーツとユニは前方方向に放つ遠距離技（ラーツは□ボタンの連打、ユニは□・□・右スティック＋△のコンボ技）が強力で、弱点をうまく補い合える関係である



プレイヤーキャラはレベルが上がることにより技が強化されるほか、それぞれに合った属性武器を持つことで、攻撃力も大幅に上昇する。一見、弱い武器でも属性が合うことで、格上の武器を凌駕する攻撃力を持たせることが可能なのだ！

激闘を制したその先には……





黒幕を打ち倒した後に登場する新たなステージ。一見、やり込み要素のために現れたと思えるが、実は次の周回プレイへと誘う試験場なのだ。ステージをクリアすることで、2周目に進む資格を得ることができる。

しかし、その前に何ともおじけづきそうになる言葉を投げかけられるが……ここでたじろいじゃダメだ。本作の1周目は壮大なチュートリアルにすぎないのだから！

本作の面白さは2周目から発揮される!!

極めよ技！ 求めよ武器！ 思うがままに楽しもう!!

1周目と2周目の違いは、敵の強さにある。単に耐久力や防御力が上がっているだけでなく、こちらの攻撃を的確にガードして反撃をする頭の良さまで加わっている。しかし2周目ともなると、プレイヤーもゲームに慣れたはずだ。強くなった敵は新しいコンボ技や、武器の威力を試させてくれるタフな標的に見えてくるだろう。また、1周目ではとにかく攻撃力ばかりに注目しがちだった武器のステータスも気になってくる。武器を育てて始めると、これがことのほか面白いことに気づけるはずだ。

1周目は王国を救う旅だったが、2周目は楽しい戦い方と理想の武器を求める旅だ。プリュムたちの旅はまだ始まったばかりだ！

アイテムコレクション！



全武器をそろえたいところだが、その総数はなんと900種類以上！ レアな武器はステージ内で拾うよりも、素材を集め武器屋の「武器進化」で作るほうが確実だ

コンビネーション研究！



一見、すきが大きくて使えない技でも、ジャンプでキャンセルをかけることができたりする。キャンセルを使うことでコンボ技の選択肢ががぜん、増えてくるぞ

本当にコワーイ ステータス異常！



本作の特徴のひとつに、火や氷、毒といった属性によるステータス異常を来した場合、そのペナルティが半端じゃなく大きいことが挙げられる。特にHPが少ないときに火や毒といった被ダメージ属性を受けると、交代も回復も間に合わずリタイアに追い込まれてしまう。火と毒の属性を持つ魔物を相手にするときは細心の注意が必要だ。

逆に魔物に対してステータス異常を与えられれば、非常に有利な状況を作ることができる。属性の付与は想像以上に重要な要素なのだ。



敵は固く！ 賢く！ 逞しくなる！



キャラによっては、ガードを多用する敵にすこぶる有効なつかみ技を覚えてくれる。放り投げる際に別の敵を巻き込んだり、味方キャラの支援攻撃により、つかみ技からの連続技も狙えるようにもなるぞ

『アルカディアスの戦姫』をやってみた

プリュムを別にすれば、現在のエースはルドジフです

一国の姫にして王国最強の「戦姫」！　そんなプリュムに僕が抱いた第一印象は「ハイヒールを履いたまま戦うのか」だった。きっとあの高いヒールには女の子のこだわりが詰まっているのだな。

さて、本作のメインとなる「姫戦闘」は、前後の移動とジャンプによる高さとの、2つの軸で構成された横スクロールアクションゲームだ。序盤は効率のいい戦い方や、プレイヤーキャラの使い方がよくわからないため、自然と〝負けない戦い方〟のできるプレイヤーキャラで様子を見る。そこで遠距離攻撃ができ、かつスライディングが強力なラーツに主戦力として戦ってもらった。

なお2周目をクリアして、全キャラをある程度使えるようになった今では、ラーツ株は少し下がって真ん中あたりに位置している。あとラーツといえば〝みんなのヒロイン〟だけど、ヴィオロンとくっつくのが性格的にお似合いな気がする。次点はカロウスで。



序盤から中盤のエースだったラーツ。だが驚異的な前方方向への攻撃範囲の広さを持つユニに、その座は取って代わられてしまった。高レベルに育ったプリュムは鬼神なので例外とすれば、ルドジフのパワーファイターっぷりが気持ちよくて惚れる

「超乱戦」と「激乱戦」については、操作を覚えるまで時間がかかってしまい、長いこと苦戦を強いられた。苦労の末に得た結論は「操作方法が見れるように、手元にマニュアルがあったほうがいいよね」ということ。



1周目では意味のわからないやりとりが多々あったけど、やり直すことでいろいろと腑に落とすことができる。ストーリー自体に変化はないが、1周目はプリュムやラーツの視点で、2周目はユニやシグト王の視点で物語が語られている感じがした

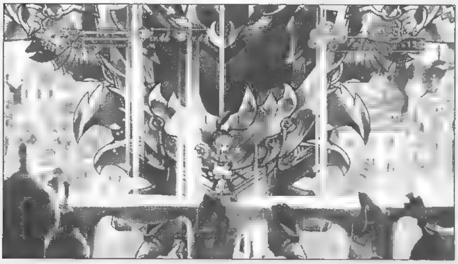
1周目はレベルを上げて力押しクリア。脅しに屈さず2周目に入った特典アイテムとして「転生の指輪」がもらえるのだけど、これがすごい強力！　プレイヤーキャラに分身が2体付いて、攻撃回数が3倍に！　プリュムに着ければ速攻で敵のガードをブレイクするし、ラーツに着ければ画面中に矢を放ったりと、手数の多いキャラと相性抜群。少し攻撃力は下がるけど、着けなきゃ損だよ！

また、1周目では意味のわからなかったメッセージも、2周目では「これはあのことを指していたのか」と、見過ごしていた伏線を再確認させてくれる。

前のページでも書いたけど、本作は2周目以降のほうが、面白くなってくる。〝クリア〟から〝楽しむ〟ことに目的が変わることで、いろいろと試そうって気になるのが要因として大きいよね。あと1周目では試みなかった武器の強化。900種類以上という数が途方もなさ過ぎて、全武器を集めるのは根気がいるけど、それでもその時点でおのおののキャラに合った強い武器を作り、戦って確認するのはとても楽しいのだ。

現在の目標は、今ひとつ、扱いきれないマリアンヌの使い方を見つけること。きっとどこかに強さがあると思うんだけどなぁ……。

『アルカディアスの戦姫』開発者インタビュー
―株式会社メビウス編―



『アルカディアスの戦姫』の開発は、メビウスがアクションパートを手がけ、アポロソフトが企画原案、アドベンチャーパートなどを手がけるという協同体制のもとに誕生した。今回、それぞれの開発メンバーに話を聞くことができたので、ここに公開しよう！

Interview＝糸井賢一（フリーライター）

ゼネラルマネージャーの仕事は？
「ひたすら謝ることです……」

――『アルカディアスの戦姫』はPS3においてメビウスさんの最初のタイトルとなりますが、発売された感想はいかがですか？

喜多村　ゲームジャンルも発表タイミングも、アトラスさんの『ドラゴンズクラウン』とガッチリぶつかってしまい、ものすごいプレッシャーを感じましたね。ただフタを開けてみれば思っていたよりも好意的な声が多くて、正直、ホッとしています（笑）。

――本作の基本となる「姫戦闘」は、横スクロールアクションです。ベルトアクション（奥行きのある横スクロールアクション）にしなかったのには理由があるのですか？

喜多村　個人的にはベルトアクションにしたかったんです。けれどメインプログラマーの横山をはじめ、スタッフのみんなに猛反対されて断念しました。

横山　当初より本作には、キャラクターデザインを担当されたすみすさんのグラフィックを最大限に生かすというコンセプトがありました。大きなキャラクターが豪快に動くさまを見せるためには、横スクロールアクションが最適なんです。

メインプログラマー　**横山 剛**
Tsuyoshi Yokoyama

株式会社メビウス プログラマー。
本作ではゲームシステムの企画・仕様を作成。ゲーム部分のプログラムをひとりで担当した本作の中心人物でもある。好きなゲームジャンルは格闘ゲーム。この作品が「格闘ゲームっぽい」と言われるゆえんは横山氏の思想から。

【　一番、印象に残っているゲームは？　】
カプコンさんの『エイリアンVSプレデター』です。アーケードで稼働していた当時、ひたすら遊んでいました。ゲームのバランスが素晴らしく、自分の技術の上達がわかるのが好きですね。今もリリースされるさまざまなアクションゲームや対戦格闘ゲームをプレイしていますが、いまだに『エイリアンVSプレデター』が最高峰です。

ゼネラルマネージャー　**喜多村 明夫**
Akio Kitamura

株式会社メビウス ゼネラルマネージャー。
本作ではゲーム部分のディレクターとして、日本一ソフトウェアとアポロソフトとの調整を主に担当。好きなゲームジャンルはハックアンドスラッシュ（※1）でダンジョンRPGが大好物。これからの野望はすべてのゲームを遊ぶこと。

【　一番、印象に残っているゲームは？　】
任天堂さんの『スーパーマリオブラザーズ』です。仕事でもプライベートでも、それこそ数え切れないくらい『スーパーマリオブラザーズ』をプレイしましたが、そのたびに新しい発見があるんです。この奥深さは、その後に発売されたどのゲームでも越えることができていません。

※1 ハックアンドスラッシュ　レベル上げや強力なアイテム収集をもとに、敵をひたすら倒すゲーム性を強調したジャンル。

大石　すみすさんの描かれる絵本のような世界観を再現するには、背景に多重スクロールを用いるのがうってつけですが、これもまたベルトアクションには向いていません。

喜多村　とまぁ、こんな感じでフルボッコです（笑）。でも結果的には、今の形に落ち着いて良かったと思っています。

――本作はアクションゲームですが、コマンド技やキャンセル技、さらには空中投げといった格闘ゲームのような要素が多く見受けられます。やはり格闘ゲームを意識されていたのでしょうか？

横山　実は当初、本作はプレイヤー同士の対戦にも対応する予定でした。もっとも対戦システムのバランスを取る時間がないのは明らかだったので、かなり早い段階でボツとなりましたから、現在の仕様にはほとんど影響は出ていません。コマンド技は、プレイヤーがゲームをやり込むことで、自分の腕前が上達することを楽しめる絶好のシステムだと思い、採用しました。

　しかし「コマンド技は難易度が高くなる」と反対もされました。そこで序盤はキャラクターの自由度を抑え、操作を簡略化。レベルが上がるにつれて自由度を解放し、プレイヤーに徐々にコマンド技に慣れてもらえるよう、ひたすらバランスを調整しました。

喜多村　横山は凝り性で、マスターアップの3日前まで調整をしていたんですよ！　私がどれだけヒヤヒヤしたことか……。

横山　そのおかげで、納得のいくバランスに仕上げることができました。

――本作を制作するにあたって、目標とした作品や、影響を受けた作品はありますか？

横山　ゲームのバランスはカプコンさんの『エイリアンVSプレデター』ですね。個人的には横スクロールアクションゲームとして最高の完成度を誇る作品だと思っています。キャラクターの動きではエレクトロニック・アーツさんから発売されている『ブラッドレイン』を目標としました。

大石　多重スクロールの滑らかさはマーベラスAQLさんの『朧村正（おぼろむらまさ）』を目標としました。グラフィックは当たり前ですが、すみすさんの描かれるイラストや世界感をどれだけ再現できるかが目標になりましたね。

出岡　コンパイルハートさんの『聖魔導物語（せいまどうものがたり）』が最近のお気に入りなんです。メニュー画面やアイコンも、世界観を保ちつつ可愛く表現されています。ちょうど本作の開発中に『聖魔導物語』のPVを何度も見ていたので、意識したわけではないのですが、今にして思え

メニューグラフィック ほか　出岡 典子
Noriko Izuoka

株式会社メビウス　グラフィッカー。
本作ではインターフェイスの制作やモーションの作成など、かなりの広範囲にわたってのグラフィックを担当。いろいろな場面での細かいアニメーションなどは彼女の仕業。

【　一番、印象に残っているゲームは？　】
本誌読者のみなさんにはなじみが薄いと思いますが、コーエーテクモゲームスさんの「遙かなる時空の中で」シリーズです。ひととおりプレイしていますが、続編が出るたびにいろいろなところが進化し、完成度が上がるところが好きです。中でも一番好きな作品は3作目ですね。1作目から2作目、そして3作目への進化には、心から感心させられますよ。

背景グラフィック ほか　大石 誠之
Masayuki Ohishi

株式会社メビウス　グラフィッカー。
本作では背景のデザイン、アニメの作成などを担当。すみす氏のキャラクターにあった繊細なゲーム背景を制作するのに四苦八苦しながら制作を進めた。

【　一番、印象に残っているゲームは？　】
バンダイナムコゲームスさんの「スーパーロボット大戦」シリーズです。版権ロボットの演出や、版権キャラクターのやりとりから、開発スタッフの原作作品への愛と敬意を感じます。「原作のロボット作品が好きで、『スーパーロボット大戦』も好きだから作っているんだ！」って感じがすごく好きです。

ば「このくらい表現したいな」と、目標にしたと思います。

――本作は複数の会社にて制作されています。意見が分かれたり方向性に迷った際、立ち返るべき〝原点〟はありましたか？

喜多村　苦労は多かったのですが、それほど意見は分かれませんでしたね。ただ「姫戦闘」は概要だけ決めて、後は横山に一任したのですが……これがよくなかった！　日本一ソフトウェアさんやアポロソフトさんと打ち合わせをする際、そこまでに出来上がったゲームを提出してプレイしてもらうのですが、打ち合わせのたびに「姫戦闘」が別モノになっていて、みなさん大困惑。「何で別モノになったんだ!?」と、15から20回くらい怒られましたね（笑）。

横山　「姫戦闘」は少しバランスを変えるだけで、別モノになってしまうんですよ。最適なバランスは試行錯誤しなければわかりません。当然、その時、その時で別モノになります。

喜多村　横山を信じて一任した以上、口は挟めません。私にできることは怒られるたびにひたすら頭を下げるだけです。そういう意味では横山の信念が、私たちの原点になります。

大石　でも最終的に、一番最初に取ったバランスに近くなったよね（笑）。

喜多村　あと苦労というわけではありませんが、私たちメビウスは仕様をきっちりと決めないので、仕様書というものを作ったことがありません。社内の企画ならそれでいいのですが、今回は日本一ソフトウェアさんやアポロソフトさんに報告するため、どうしても仕様書が必要になる。どうやって書けばいいのかわからず、苦戦しましたね。

出岡　アポロソフトさんは、きっちりとした仕様書を書かれますから、余計にこちらの仕様書の稚拙さが目立ちましたよね（笑）。

――容量や時間の関係で断念した要素などありますか？

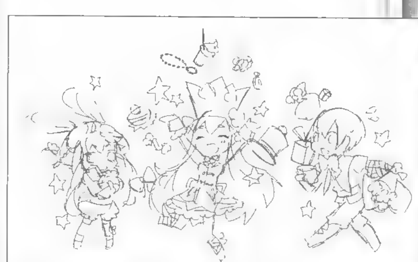
横山　敵の能力をキャプチャーするキャラクターがいたら面白いと思ったのですが、バランスを取るのがとても大変だとわかり切っているので、即行でボツにされました。でも、もし次作があるのならぜひ、実現したいと考えています（笑）。

喜多村　あとラスボスには第3形態があったのですが、時間の関係でボツとしました。

――ユーザーからの感想はいかがですか？

喜多村　寄せられている声のほとんどは難易度に関してですね。難易度が「高い」という人、「低い」という人が、ほぼ半々くらいでしょうか。日本一ソフトウェアさんやアポロソ





キャラクターデザインすみす氏のラフスケッチ

フトさんにテストプレイをしていただいた時も、同様に「難易度が高い」とおっしゃる方と、「低い」とおっしゃる方が半々くらいでした。両方の声に応えようと、いろいろと難易度を変えてみたのですが、迷走してつまらないデキになってしまったんです。これはよくありませんでしたね。なので難易度は「高い」という人と「低い」という人が適度にいる状態こそが、ベストなのかなと思っています。

――本作のサウンドは素敵な出来栄えで、ユーザー評価も高いようにお見受けします。

喜多村　サウンドはアポロソフトさんから、元フライト・プランの岡本隆司さんが率いる12 soundさんにお願いしました。過去に『ポイズンピンク』や『シャイニング・フォース フェザー』『サモンナイトグランテーゼ 滅びの剣と約束の騎士』『カードファイト!! ヴァンガード ライド トゥ ビクトリー!!』などを手がけた、とても実績のある音屋さんです。個人的にも電子音とゴージャス感が融合した本作のサウンドは世界背景にもマッチし、12 soundさんの過去作品に負けず劣らない良作だと思っています。

――1周目をクリアした後、まるで脅しのような言葉を受けたのですが、あれは一体？

喜多村　すべて横山の悪ノリです。

横山　先ほど話しましたが、本作はコマンド技などの操作に、徐々に慣れてもらえるようバランスを取ってあります。そして私が本当に意図したバランスでゲームが組まれているのは2周目以降なんです。

喜多村　日本一ソフトウェアさんやアポロソフトさんに、2周目のバランスでテストプレイをしていただいたら、「敵が固すぎ」とか「敵がガードしすぎ」とか、もう散々な言われようでしたね。

横山　いうなれば1周目は壮大なチュートリアルです。クリアしたプレイヤーには、上達した腕だけを持って、本当の『アルカディアスの戦姫』を遊んでもらいたい。きっと、本作をもっともっと深いところまで楽しんでいただけると思います。

――僭越ながら、2周目までクリアしたいちプレイヤーとして、横山さんのおっしゃりたいことはよーくわかります。最後になりますが、今後、みなさんの作りたいゲームがありましたら教えてください。

喜多村　個人的にハックアンドスラッシュが大好きなんですよ。オープンワールドで遊べる、壮大なRPGを作りたいですね。もう無限にレベルを上げられるくらいの。

横山　まだまだ2Dのアクションゲームを作りたいですね。やりたい要素は山ほどあります。対戦格闘ゲームも作ってみたいな。

大石　システムではないのですが、ナイフ一本から建物の建築様式、メニュー画面の装飾まで、同じ世界の空気を感じられる、統一感を持った（ひとつのゲームの）全グラフィックを手がけたいですね。以前私が制作にかかわったゲームですが、ハドソンさんの『邪聖剣ネクロマンサー2』**（※2）**は、そういった部分を実現できた作品でした。

――『アルカディアスの戦姫』では、おひとりで全グラフィックを手がけられたのですか？

大石　それが理想ですが、本作の制作過程で、ひとりでできることには限界があることを思い知らされたので……グラフィックチームの責任者として挑むのが現実的かなと（笑）。

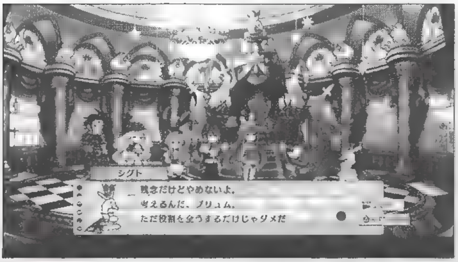
出岡　私は箱庭の中で、フラグを管理するゲームが好きなんです。最近の作品だとバンダイナムコゲームスさんの『ディズニー マジックキャッスル マイ・ハッピー・ライフ』のような。やめどきのわからなくなる、延々と続けてしまうようなゲームを作りたいですね。

喜多村　あっ、もうひとつありました。本作の流れをくむ作品を作りたいです！　どうですか日本一ソフトウェアさん！（笑）

――本日はありがとうございました。

※2『邪聖剣ネクロマンサー2』　ハドソンがPCエンジンで発売したRPG『邪聖剣ネクロマンサー』の続編。2009年に携帯アプリで、2010年にはアレンジ移植の『邪聖剣ネクロマンサー NIGHTMARE REBORN』がニンテンドーDSiウェアでそれぞれ配信された。

『アルカディアスの戦姫』開発者インタビュー
－株式会社アポロソフト編－



前ページのメビウスに続き、本作の企画原案、アドベンチャーパートなどを担当されたアポロソフトの開発者にもお話を伺った。なおシナリオやキャラクターの話題で、本作のネタバレ部分にも触れているので、まだゲームクリアされてない方は注意されたし。

Interview=**糸井賢一**（フリーライター）

「プリュムには混迷の時代を生き抜くことができるキャラになってほしい」

―川瀬さんがこれまでに開発にかかわられたゲームの中で、代表作を教えてください。

川瀬　NECインターチャネルの『ブラックマトリクス』です。その後、さまざまなシミュレーションRPGを作っていく礎というか、シミュレーションRPG以外が作れなかった原因（笑）の、岐路となった作品です。

―『アルカディアスの戦姫』について、お聞きします。川瀬さんのご担当業務（下枠参照）の中に、「グラフィック制作体制のスキーム構築」というものがございますが、具体的にはどのような内容でしょうか？

川瀬　本作は原画をアニメーター、塗りを在宅CGクリエイター、アニメーションを内部スタッフというふうに分業することで、それぞれが得意な仕事を引き受けつつ、コストを圧縮し、アニメーションの数を増やす、ということに挑戦しております。

―主人公について、お聞かせください。

川瀬　企画原案の段階で、日本一ソフトウェアさんより「主人公は女の子のほうがいい」という希望がありました。ただ、最初はもっと暗い性格をイメージしていました。もともとのゲームシステム案は「激乱戦」を中心に据えたシミュレーションRPG的なもので、強大な敵と戦うたびに仲間がガシガシ死んでいくというものだったんですね。その重圧に耐えられず苦悩する暗い姫様……という予定だったのですが、「震災以降、市場的に暗いものは敬遠されがちなので避けてほしい」というアドバイスを頂き、明るい世界観に修正し、プリュムの性格も見直しました。

―各キャラの設定はどのように決められましたか？

川瀬　まず最初に開発メンバー全員で集まり、

ディレクター

川瀬 浩一
Hirokazu Kawase

株式会社アポロソフト　代表取締役。
本作では企画原案と全体ディレクションを担当。また、アポロソフトは仕様とグラフィックを担当しており、グラフィック制作体制のスキーム構築などにも関わった。好きなゲームはシミュレーションRPGとパズル。

【　一番、印象に残っているゲームは？　】
日本ファルコムさんの『ザナドゥ・シナリオII』です。出会った当時はテーブルトークRPG的なゲームルールや西洋ファンタジーの文法に疎かったので、ワケがわからなくて途方に暮れました（笑）。その後、本を読みあさったり、友達を通じて理解を深めていくことで、自分にとって思い入れのある作品になりましたし、その後の創作活動に影響がありましたね。

アクションパートに登場させたい職業を決めることから始めました。そこで剣士や魔法使いといった職業が決まり、その後、基本的には記号論で各キャラの大枠となる個性を配置していきました。ただ、最終的にはライティングの段階で、より面白いキャラになるようかなり調整が入りましたね。

――ラーツが全キャラから好かれるのは？

川瀬　ラーツはいわゆるプレイヤーのアバターといいますか、ユーザーの視点に最も近いキャラクターになるようにしました。そこから敷延（ふえん）して、ハーレム要素的な感覚で全キャラから好かれるという形にしていますね。あと、裏設定的にラーツは「新人類」なので、不思議な魅力・カリスマ性を持っている、という理由もあったりします。



――プリュムに精神的な試練が続く物語は、最初から決まっていたのでしょうか？

川瀬　先ほどストーリーの方向性を明るい感じに変えるというお話をしましたが、かといって「明るいだけのアッパーな作品にはしたくないな」という思いがあり、あらためて本ゲームのテーマとして「キュート&ダーク」を掲げることになりました。プリュムには「混迷の時代を生き抜くことができる、生命力のあるキャラクターになってほしい」と思っていたのですが、シナリオ担当者もプリュムのようなキャラクターを大人に成長させるには、やっぱり精神的な試練を乗り越えるのが一番と当初から考えていたようです。

――エンディング後、世界はどう変わってゆくのでしょう？

川瀬　基本的には決めていません。プレイしていただいたみなさんのご意見や社会的な情勢など、さまざまな影響で変わってくるものだと思いますので。

　ただ、考えられるいくつかの未来の中で、あえて一番悲惨なものを語ると（笑）、王のシグト、戦姫のプリュムはそんなに長く生きられないだろうな、と。そうなると次の王は戦姫の候補だった仲間キャラのうちの誰かがなるのですが、その時、ラーツがその王についていくかどうかは不明です。

　ルウィンアリアとの戦争も、今回は棚上げになっただけでもありますので、再び起こることは間違いありません。本編中のユニの台詞で「甘く緩やかな理想郷の夢から覚めて、辛く過酷な現実へと還る時が来た」というものがあるのですが、今までは昔の誰かが創ってくれたシステムに守られて、生きていくことができたけど、これからは自分たちでつらい現実に向かっていかなければいけない……という彼らの置かれた状況を考えると、身につまされるものがありますね（苦笑）。

――川瀬さんは今後どのようなゲームを作りたいかを教えてください。

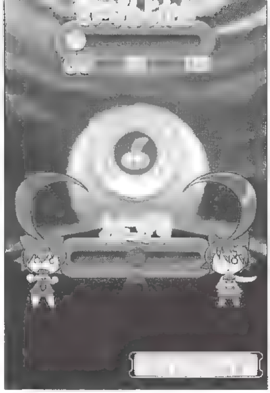
川瀬　シミュレーションRPGですね。何回作るんだって言われそうですが（笑）。シミュレーションRPGというゲームは、もともと好事家だけにヒットするジャンルで、プレイヤー人口はそんなに多くありません。それを補強する形で、ストーリーやキャラクターデザインに注力するということをずっとやってきたのですが、それが結果的に、ストーリーが背骨になりすぎてしまい、シミュレーション部分の作り込みに影響が出た部分がありました。シミュレーションRPGはバランスが命だと思うので、この関係をもう少し上手に解体→再構築したいですね。

――ありがとうございました。

新作プロモ映像と熱い応援歌を携えて、待望の本格アップデートきたる！　注目は対戦モードの実装……だけど、そこはさすがのM2、やはり一筋縄ではいかないぞ。

Text&Interview=hally(VORC)

アホ毛ちゃんばら





アホ毛ちゃんばら

iOS

■iOS 5.1.1以上[iPad mini、iPad(第3世代以降)、iPod touch(第3世代 RAM 256MB 以降)、iPhone3GS以降]
■M2 ■2013年3月23日 配信中 ■無料
※ステージアンロックと一部アイテムは有料です

アホ毛道は続くよ、どこまでも。

シュールな能天気さと、ゲーマーの血を煮えたぎらせる熱さを兼ね備えた、M2初の完全オリジナル新作『アホ毛ちゃんばら』。発売から約半年を経て、そのアップデート版が送り出された。主な見どころはiOS7および4インチRetinaディスプレイへの対応と、待望の対戦モード「対戦道」の実装だ。この「対戦道」、ネットワークを用いたソーシャルな感じのものとは真逆に突っ走っている。ひとつの端末を二人で挟んで向かい合うという、対面オフライン対戦システムなのである。

通常モードにも目立った変化がある。21億通り以上あるアホ毛戦士たちのグラフィックスがさらに豊富になり、しかもそのすべてに名前が付くなど、見た目にも楽しいアップデートとなっている。

なお新バージョンのリリースに合わせて、Android版の開発もアナウンスされた。まだまだアホ毛から目が離せないぞ。



来兎氏による応援ソング「最強！アホ毛伝説！！」をフィーチャした、ニューバージョン用のプロモ動画より。
http://www.youtube.com/watch?v=wZ-cSW93HRg



「対戦道」では、ひとつの画面を上下から二人で操作する。まさに現代版『ポカポンゲーム』と言えるのではなかろうか！

新バージョンはここに注目！



ボス以外の敵キャラの名前は、グラフィックス同様に自動生成される。どのキャラも「激おこ」みたいな二つ名を持っている。

並木学のゲームデザイン哲学
『アホ毛ちゃんばら』開発者インタビュー 後編

M2初オリジナル作品誕生の経緯と、ゲームデザインへのこだわりを、ディレクター・並木学氏にお聞きした。M2代表取締役・堀井直樹氏にもご同席いただいている。



有限会社M2
『アホ毛ちゃんばら』
ゲームデザイン&
ディレクター
並木 学
Manabu Namiki

有限会社M2
代表取締役
堀井直樹
Naoki Horii

並木学氏の挑戦
タッチパネルとソーシャル要素

——前回（「アクションゲームサイドVol.2」掲載記事）はゲーム音楽家として知られる並木さんが、いかにしてゲームディレクションを行うようになったのか、そしてM2完全オリジナル作品第一弾『アホ毛ちゃんばら』が、カジュアルゲームの体裁を取りつつ「ゲームらしいゲーム」を追求したことなどをお伺いしました。またゲーム開発を通して、M2のスタッフにさまざまなチャレンジをしてもらい、オリジナルゲーム開発経験を積んでもらうことも重視しているというお話でしたね。

並木　チャレンジをしてもらったのは、僕自身に対してもなんです。スマートフォンという細やかな操作に向かないインターフェイスで、いかにタッチだけのアクションゲームを作るかというゲームデザインが、僕のチャレンジしたものでした。

堀井　細やかな操作には向かないかもしれないけど、タッチパネルがゲームのインターフエイスとして優れていないのかというと、そんなことはないと僕は思っていて。

並木　ただ、試作版はWindowsで動かしていたんですよね。それをスマートフォンに落とし込むプロセスで、実機で遊んでみるまでわからなかった問題点がたくさん出てきて、犠牲になってしまった部分が結構あるんです。

　たとえばパワーをチャージしながら回避するといった、戦略性に深みの出る仕様も当初は検討していたんですが、それを満足な操作に落とし込むことができなかった。最終的にゲームとしての面白さが損なわれないようにはできたと思うんですけど、最初から実機のインターフェイスで作っていたら、全く別の視点から操作体系を考えることができたはずではあるんです。

——アクションゲームとしては単純明快なワンタッチ操作であるにもかかわらず、そこまでの苦労が背景にはあったのですね。

並木　調整面にはかなり時間をかけました。iPadの大きな画面と、iPhoneの小さな画面では、操作性が変わってくるので、両方で違和感なくプレイできるようにする調整もありましたね。また「どこまでの操作を許容するのか」という調整もしています。たとえば攻撃を避けるときは、後ろにすっと指を引くわけですけど、その向きやドット数も細かく調整して、あり得ない操作をしても回避できるようにしています（笑）。操作のミスがなるべく生じないように神経を使っています。

——アイテム課金やソーシャルの要素は最後に追加されたものだそうですね。

並木 もともとは売り切りのゲームとして、昨年12月には完成していたんです。でも「今主流の要素が何もないのはどうなのか」という話が社長（堀井）から出て。

堀井 ゲームを知ってもらうための手段とか、どういうふうにお金を払っていただくかという部分で、僕の目には十分な検討がなされていないように見えたんですね。それで最後に口を出したんです。

並木 ここに関しては社内でも賛否両論あったんですけど、できることは組み入れようと判断して。どうしても勝てない人のための救済措置をショップという形で用意をしました。

——腕に覚えのあるプレイヤーは逆に、課金アイテムに頼らずどこまでやれるかがんばりたくなるシステムですね。そこは痛し痒しでしょうけど、アーケードのコンティニューに近い感覚で、無理矢理お金を使わされてる感がないのはいいですね。アーケードといえば、『アホ毛ちゃんばら』は『パンチアウト』に似ている、という意見が散見されます。開発当時には意識しておられたのでしょうか？

並木 『パンチアウト』と『スーパーパンチアウト』には、子どもの頃めちゃめちゃ小遣いをつぎ込んでました。でも似せようとか全く考えてなかったので、意識したものではないですね。

堀井 似てるとしてたら、それが並木の素なんです。息を吸うようにああ作ってましたよ。

並木 キャラ同士が向かい合って技を出し合うっていうスタイルで、駆け引きの本質を突き詰めていくと、おのずと近しいものになるんではないかという気がします。似せる似せないではなくて、同じアプローチをたどることになるというか。

音楽を作ることと、敵キャラを作ることって、僕の中では全く同じ

——アホ毛には64種類、計21億通りものグラフィックスパターンがあるそうですね。

並木 本当に一期一会です。すごく気に入ったキャラがたまに出ても、二度と会えない（笑）。あと「こんな組み合わせはないだろ！」っていうのも出てきたりします。そういうところも楽しんでほしいですね。エディット機能を付けようかという案もあったんですけど、今回は純粋にアホ毛とアクションを楽しんで欲しかったので、本作がヒットして『アホ毛ちゃんばら2』が出せたら、そういう機能や成長要素とかも入れていきたいです。

——積極的に攻めてくるやつとか、及び腰なやつとか、いろんな性格のアホ毛がいますよね。

並木 アルゴリズムはザコキャラで20種類前後かな。完全なパターンゲームにならないよう、多少はランダム要素を入れています。極めてくると運ゲーみたいになってきますけどね。敵がどんなタイミングでどう動くかというパラメータは、僕が自分ひとりで設定しました。最初はプログラマーやデザイナーが決め打ちで設定してたんですが、そこを僕もいじれるようにしてもらったんですね。内部には敵キャラの動きを制御するためのコマンドがあるんですけど、これも最初は原始的な命令しかなくて、敵キャラの個性を出しにくかったので、僕のほうからいろんなアイデアを出しましたね。

　で、これは自分でも面白いところだなと思うんですけど、音楽を作ることと、敵キャラを作ることって、僕の中では全く同じ感覚なんですよ。ＤＡＷ（音楽制作の統合ソフト環境）で音符やパラメータをいじることと、敵キャラのパラメータをいじることが、同じなんです。たとえば気持ちいいリズムとか、あおり方、のせ方の感覚が共通している。たぶんここがゲーム開発者としての僕の持ち味な



ショップ画面は至ってシンプル。あくまで救済措置ということで、追加アイテムスロット、体力回復、攻撃強化の3種のみという潔さだ

左は開発中の画面。○×△といった図形のキャラを使って、本作の原型が作られていった



んだろうなと思っています。

　子どもの頃からいちプレイヤーとして遊んできた経験と、シューティングゲームを作るアーケードゲーム会社を何社か渡り歩いて、それぞれの考え方を目の当たりにしてきた経験から、僕なりのゲーム作りのセオリーが自然にできてきたんでしょうね。僕は音楽も完全に我流でやりながら自分なりのセオリーを作ってきたので、そういうところで近いというのもあります。ゲーム音楽を作るときにも、ゲームの展開に沿ってどうプレイヤーに訴えかけるかを、割と細かく調整してきました。『SEGA AGES 2500 シリーズ Vol.28 テトリスコレクション』（2006年）では、ゲームの展開に合わせて曲がインタラクティブに変化するようにしたりもしましたね。

　敵キャラの動作は、テストプレイを繰り返して調整したものではなく、ほぼ決め打ちで完成したものです。だから制作期間も2日で1体とか、すごく短かったです。実は最初、別の人に任せてたんですけど、その人がパラメータを組んでた段階では、ゲームになってなかったんですよ。パラメータの操作だけなら誰でもできそうな気がするかもしれませんけど、やはり向き不向きがあるんですね。そして僕にとっては非常に面白い仕事なんです。

入社前、M2のゲーム音楽を担当させていただいていた頃から、実は遊び部分やパラメータに意見しておりまして。KONAMIの『ReBirth』シリーズとか、システム16版『ファンタジーゾーンII』の時とかですね。

　僕がゲーム作りのどういうところを楽しんでいるかというと、開発側とプレイヤーのぶつかり合いなんです。開発者が仕掛けたものに、プレイヤーが立ち向かっていくという。

――往年のアーケードゲームメーカーUPLの藤沢勉（ふじさわつとむ）氏のゲーム論を思い出します。まさにそんなことを言っておられた。

並木　そういえば最初に○×△の絵だけで試作した時（上図参照）に、藤沢さんが何かの雑誌で「記号だけでゲームは作れる」って言っていたのを思い出しましたね。ああ、これでいいんだなと。先にあまり具体的な像を提示されてしまうと、そのイメージにとらわれてしまいがちで、斜め上には行きにくくなってしまうと思うんです。

――斜め上っていう話だと、ステージクリア時のご褒美アクション「その毛を抜け！」には、ゲーム性が全くありません。あれはなぜなんでしょうか？

並木　アホ毛学習帳という、倒した相手のアホ毛をコレクションする図鑑のようなものが

あるんですね。開発を進めながら「入れよう」っていうことになったものなんですけど、このコレクションの要素を意識してもらうために「抜く」というアクションを加えたんです。大事なものを奪うというカタルシスとしても面白いんじゃないかなと。

堀井　僕は、あれはまんま『モータルコンバット』の“FINISH HIM!”だと思っています。

並木　そこにゲーム的な要素を加えてしまうと、毎回出てくるのがうっとうしくなりそうなので、そうはしなかったんですけど、あんまりさくさく抜けるのもつまらないので、先へ進むほど抜けにくくしました。ほかにも、一定時間抜かないと友情が芽生えるとか（笑）、いろいろ考えたんですけど、予算やコストで取捨選択した結果、今の形に落ち着いています。アホ毛学習帳には、一本一本すべてに面白い解説を用意してあるので、プレイヤーの方々にはぜひ全部コレクションして楽しんでいただきたいです。学習帳でアホ毛を引っ張るとポヨンポヨンしますけど、その当たり判定も一つずつ手作業で付けたので、ぜひポヨポヨして和んでいただきたく（笑）。

――世界観やストーリーも見どころですよね。ゲームがガチに作ってある分、アホっぽい要素はそちらに集約されているというか。

並木　解説やストーリーのテキストは菊地研一郎くんというスタッフによるものです。そこに僕も手を加えました。あちこちに転がるレトロゲームネタは…やはりエムツー流で（笑）。

実はiOSの設定を英語にすると日本の端末でも英語版を遊べるんですけど、そちらはそちらでChibi-Techと、Mandiちゃんっていう弊社のもうひとりのアメリカ人社員が協力して、日本人のニッチにしか通じないようなギャグを、ちゃんとネイティブのニッチなギャグに変化させてくれているんですよ（笑）。

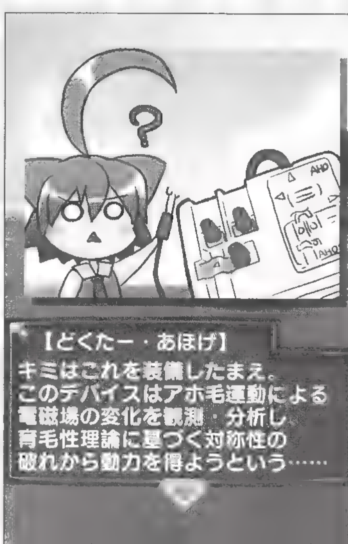
――海外からは、現状どのような反応ですか？

並木　まだごく一部の人たちにしか届いていないんです。海外市場へのアピールは、今後の課題でもあります。

――並木さんのゲームデザイン哲学として「これだけは実現しなければいけないこと」と「これだけはやってはいけないこと」を挙げるとしたら、何になりますでしょうか？

並木　ゲームの楽しさっていうのは必ずしも成功体験だけに依存するものじゃなくて、挫折や苦しみを乗り越えて何かを達成するっていうところもあるわけです。そうして最後まで遊んだ時に、何かしらの満足感とかカタルシスを得られるようにするというのは、実現しないといけないことだと思っています。全面クリア後の「天国への階段」は、それで用意したんです。あれは一見エンドレスに見えますけど、ちゃんと終わりがあるんですよ。で、やってはいけないことっていうのは、負けたときに負けをうやむやにするような作りかたですね。そして本作に限定すると、レールをガチガチに敷いたり、過度に説明したりして、受動的に遊ばせることでした。

――ありがとうございます。今後のご作品にも期待しております。



随所に散りばめられたレトロゲームネタ。マイナー作品ネタも多いので、全部わかるという人は、かなりのレトロゲーム通だ

Ahoge Chanbara Original Soundtrack



全14曲。bandcampで好評ダウンロード販売中。価格はあなた次第！
http://m2sound.bandcamp.com/album/ahoge-chanbara-original-soundtrack

M2が誇るもう一人の音楽家 『アホ毛ちゃんばら』作曲者インタビュー

日本流の「カワイイ」を愛して止まない、米国からやってきた実力派コンポーザー！



有限会社M2
『アホ毛ちゃんばら』コンポーザー
Chibi-Tech (Jaelyn Nisperos)

『アホ毛ちゃんばら』の音楽について、Chibi-Techにも聞いてみた。

――とても日本人に馴染みやすい音楽ですね。

Chibi-Tech　最初は時代劇風のものがいいのかなと思ったんですが、やっぱり可愛くてポップなところを引き立たせたほうがいいと思いまして、J-POPな方向にしました。

――チップチューンじゃないってことで、何か難しいことはありました？

Chibi-Tech　世に出てはいないけど、チップチューンじゃない音楽も作ってはいるんです。そこで困ることはなかったです。

――ゲームはどうですか？　難しい？

Chibi-Tech　とても面白いし、自分にとっては難しくないです。テストプレイにも参加して「天国への階段」もやり込みました。

――ちなみに「アホ毛」って海外でも通じる？

Chibi-Tech　日本のアニメやゲームが好きな人の間ではよく知られていて〝ahoge〟で通じるし、みんなちゃんとそこに萌えたりしています。最近は「ヘタリア」で特に有名になってきたみたいですね。本当は〝cowlick〟っていう単語があるんですけど、それだと萌え要素としては認識されないんです。

――楽しい音楽をありがとうございました！

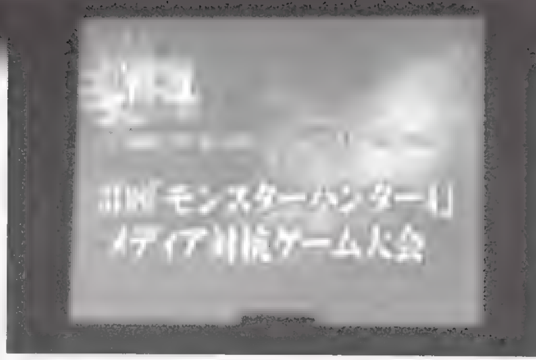


Chibi-Tech最新アルバム情報

MoeNES vol.1:
the idol composer's groove

■bandcampで好評ダウンロード販売中。
■http://chibitech.bandcamp.com/album/moenes-vol-1-the-idol-composers-groove
■価格は5ドルから
（"Buy Now"をクリックして、購入者自ら金額を決定します）
※購入にはクレジットカードまたはPaypalアカウントが必要です。

チップチューン・コンポーザーとして10年以上のキャリアを持ち、その界隈では絶大な人気を誇るChibi-Techが、9月28日に初のCD（＆オンライン）アルバムをリリースしたぞ！　とにかく精緻（せいち）で驚くほどテクニカル（サンプリングを使うことなくファミコンに喋らせるなど、超絶技巧が満載）、そして豪快にダンサブルな全10曲。現代に解き放たれた8-bitミュージックの最前線にして、彼女の集大成と呼ぶに相応しい1枚だ。



3DS『モンスターハンター4』メディア対抗ゲーム大会レポート

国民的狩猟ゲームの最新作として、人気大爆発中の『モンスターハンター4』。カプコンから届いた「メディア対抗ゲーム大会」という挑戦状に、編集部が立ち上がる！

Text=編集部

「ゲームサイド」を背負いし、4人の選ばれた狩人たち！

多根清史（たねきよし）（フリーライター）
ゲームやアニメの分野で活躍中。本誌でもおなじみのベテランライター。長年の戦友、箭本氏との「超クソゲー」タッグで参戦！

箭本進一（やもとしんいち）（フリーライター）
「超クソゲー」シリーズでもおなじみ、3Dアクションゲーム大好きライター。『モンハン』シリーズ累計プレイ時間は4人中最長！

吉川延宏（よしかわのぶひろ）（クラリスディスク）
レトロゲームサントラでおなじみ、クラリスディスクの社長自ら出陣！ 同社ニコニコ生放送の人気者マーブル先生とコンビで狩りに挑む。

マーブル先生（せんせい）（クラリスディスク）
クラリスディスク提供のニコニコ生放送「ロムカセットTV」の名物お姉さん。実況プレイでならした腕は『モンハン』に通用するか!?



モンスターハンター4
3DS
■ニンテンドー3DS
■カプコン
■2013年9月14日
■パッケージ版／ダウンロード版：5990円（税込）
■CERO C（15才以上対象）

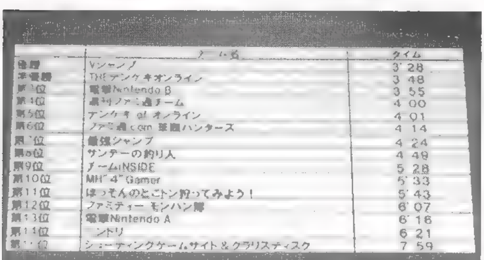
2013年10月2日 秋葉原に狩人たちが集う

ゲーム雑誌やWEBサイトの代表者たちが2人1組で『モンスター4』の腕前を競う「メディア対抗ゲーム大会」。我々編集部も出場するには勝ちたい！ そこで「アクションゲームサイド」チームと「シューティングゲームサイド＆クラリスディスク」チームを結成、狩りに挑んだ！

会場はパセラリゾーツAKIBAマルチエンターテインメント店。まずは、「東京」「大阪」「名古屋」「福岡」「札幌」の5つの地名に分かれ、同じ条件でモンスター討伐タイムを競う闘技大会「イャンクック討伐」が行われた。

われわれ編集部は「強豪チームが集まりそうなイメージの東京を避ける」という作戦で「大阪」と「名古屋」から参戦！ 1回戦目からハイレベルな記録が続出し「アクション〜」チームは無念の予選敗退。一方「名古屋」で出場した「〜クラリスディスク」チームが決勝戦に進出し「ケチャワチャ討伐クエスト」で自己新記録の最速タイムで全27チーム中、見事ベスト15に残った。

試合中は鮮やかな狩りから珍プレイまでプレイ状況がスクリーンに映されて大盛り上がり。「ゲームはやる側も見る側も楽しい」を実感できたイベントだった。



	チーム名	タイム
優勝	Vジャンプ	3'28
準優勝	THEアンケキオンライン	3'48
第3位	電撃Nintendo B	3'55
第4位	週刊ファミ通チーム	4'00
第5位	アンケキ of オンライン	4'01
第6位	ファミ通.com 華園ハンターズ	4'14
第7位	最強ジャンプ	4'24
第8位	サンデーの釣り人	4'48
第9位	ゲームINSIDE	5'28
第10位	MH"4"Gamer	5'33
第11位	ほっそんのとこトン狩ってみよう！	5'43
第12位	ファミディー モンハン部	6'07
第13位	電撃Nintendo A	6'16
第14位	[illegible]ントリ	6'21
第15位	シューティングゲームサイト＆クラリスディスク	7'59

決勝戦のケチャワチャ討伐クエストの結果発表。1位のVジャンプチームのタイムは3分28秒！ 圧倒的な記録に会場からも歓声が上がる



シリーズ小特集

地球防衛軍

低価格路線からスタートし、口コミで人気となり、フルプライスの独立シリーズへ。近年のゲーム界には珍しいサクセスをものとしたのが『地球防衛軍』シリーズだ。本特集ではその歴史と魅力に迫っていく。ご存じの方も、そうでない方もご一読いただければ幸いだ。

text＝箭本進一（フリーライター）

低予算からフルプライスへ『地球防衛軍』というサクセス

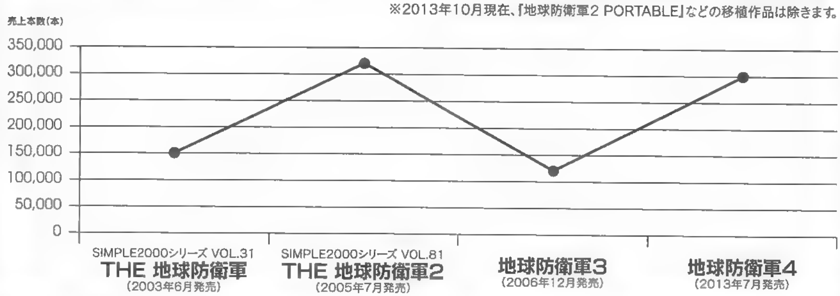
あるゲームが人気となった陰には「TVや雑誌への広告」「口コミ」などさまざまな要因が入り混じっています。前者は宣伝費を投じればその分だけ展開可能ですが、後者は実際に遊んだプレイヤーの間から自然発生するのを待たなければなりません。

そんな「口コミ」主導で人気となり、低価格シリーズから、独立したフルプライスのシリーズに出世するという、困難なサクセスを成し遂げたのが『地球防衛軍』シリーズです。

1作目『SIMPLE2000シリーズ VOL.31 THE 地球防衛軍』（以下『地球防衛軍』）は、ディースリー・パブリッシャーの『SIMPLEシリーズ』の一作品としてスタートしました。定価5800円のソフトが主流の中、定価2000円という低価格ゲームのシリーズですが「低価格であること」と「質が低いこと」はイコールではありません。『地球防衛軍』は、万人に訴えかけるテーマの絞り込みや低予算をものともしない工夫により、シリーズ累計150万本を突破。まさに『SIMPLEシリーズ』の出世頭と言っても過言ではないでしょう。

『地球防衛軍』シリーズメインタイトル　国内推定売上本数

※2013年10月現在、『地球防衛軍2 PORTABLE』などの移植作品は除きます。



シリーズ累計100万本突破！ 世界にも響く『地球防衛軍』

1作目、15万本という売上は、続編の制作を決定させるには十分な数値であった。続く2作目も、前作の評判に加えて低価格帯が功を奏してか、前作から2倍以上の32万本を記録。3作目ではフルプライス化の影響か、または対応ハードのXbox 360がまだ発売から1年ほどで、国内でのハードの普及率が低かった頃だろうか、12万本と前作から落ち着いたものの、実は海外では国内売上を上回る18万本を記録しており、世界にも通用するゲームだと証明してみせた。4作目では、発売から半年もたたないうちに30万本を越えており、来年発売予定の海外版も合わせれば、シリーズ最高の売上になるとも予想できる。

ワレワレEDF隊員は世界でも隊員募集中だ！



参加できるB級映画

『地球防衛軍』シリーズはサンドロットというデベロッパー（開発会社）の手で生まれました。サンドロットは、巨大なモノの表現に尋常ならぬこだわりを持つ人々の集まり。初回作『鉄甲機ミカヅキ・トライアルエディション』、それに続く『ギガンティックドライブ』では「巨大ロボットが町を破壊しながら戦う」という、日本の特撮映画的な世界をゲーム内で再現することに成功しています。

そんなサンドロットの「特撮魂」とでも言うべきこだわりから生まれたのが『地球防衛軍』。『鉄甲機ミカヅキ～』と『ギガンティックドライブ』が怪獣映画的とするなら、『地球防衛軍』はB級映画的なテイストです。

「ビル街にUFOや巨大アリが大量に登場し、酸をまき散らしながら暴れ回る」というB級SF映画的な地球侵略。プレイヤーはEDF（地球防衛軍）の陸戦兵となり、たったひとりで立ち向かわなくてはなりません。

津波のように押し寄せる巨大アリ！ 絶体絶命の危機にプレイヤーのロケット砲が炸裂、アリどもがあり得ないほどの勢いで爆発四散！ 周囲のビルも巻き添えを食って大崩





SIMPLE2000シリーズ Vol.31
THE 地球防衛軍

PS2
■プレイステーション2
■ディースリー・パブリッシャー
■2003年6月26日
■2100円（税込）

[初の地球襲撃！]

定価2000円という低価格路線ゲーム『SIMPLE2000シリーズ』の一本として登場。低予算のうえに、カジュアルユーザーからゲーマーまで幅広い層をターゲットとするなど、作り手に難しい課題を課す同シリーズだが、本作の開発を担当したサンドロットは「見慣れた街並みを巨大なアリやUFOが蹂躙する」ビジュアルと、「大量の敵を撃ちまくり吹き飛ばす」プレイ感という年齢性別を問わない楽しさにフォーカスした作品作りを行った。TVCMを放映していたメジャータイトルなどと比べて、低価格路線である本作のマスコミ露出は少なめだったが、口コミで人気となり、画面分割による2人同時プレイの存在もあってか、「みんなで遊べるゲーム」としても認知度を高めていく。『地球防衛軍』シリーズの醍醐味でもある多人数プレイの魅力は、本作から確立されていたとも言える。



ゲームの骨格部分は本作ですでに完成を見ている。不気味な巨大生物が密集するのを吹き飛ばす、理屈抜きの楽しさは2013年の現在も色あせない。体力アップや武器のアイテムを集めて強くなる蓄積型スタイルと5段階の難易度、さらに対戦モードで長く遊べた

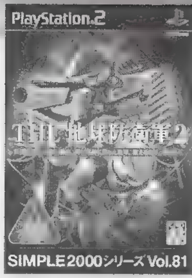
落！　それでもアリどもの勢いは止まりません！　大量の敵に追い詰められての撤退戦はまさに極限状態ですが、うまく戦えば活路が開けます。（もしかすると勝てるんじゃないか？）と確信した時の喜びは、まるで苦しい登山の最中に山頂が見えてきた時のよう。こうなるともう『地球防衛軍』の虜です。

広がる喜びの声

『地球防衛軍』の発売後からジワジワと口コミの輪が広がっていきました。「B級っぽいけど面白い」「2000円とは思えないボリュームがある」「遊び応えのあるバカゲー」「フルプライスのソフトに負けない楽しさがある」……こうした喜びの声は、最も得難く貴重なもの。なぜなら、「手っ取り早く喜びの声だけを作り出す」近道はなく、「良いゲームを出す」という、最もシンプルで時間がかかる方法しか存在しないからです。

良いモノを作るにはたくさんの予算が必要になる、というのが常識。『地球防衛軍』は2000円で売らなければならない低価格ソフトですが、二つの工夫を施すことで印象深い作品に仕上がっています。

工夫のひとつはコンセプトの純化とリソー





SIMPLE2000シリーズ Vol.81
THE 地球防衛軍2

PS2

■プレイステーション2
■ディースリー・パブリッシャー
■2005年7月28日
■2100円(税込)
■CERO B(12才以上対象)



画面を覆い尽くす大爆発。多くのゲームでは、最終ボスの撃破時など、限られたシチュエーションで発生することが多いが、『地球防衛軍』では日常茶飯事。問答無用のインパクトが人目を引く

翼の戦姫降臨!

『SIMPLE2000シリーズ』としては異例の続編。前作に続いての2人協力プレイに加え、新しい仲間の女性キャラ「ペイルウイング」が追加されたことで遊びの幅が大きく広がった。「ペイルウイング」は、空を高速で飛べるため機動力に優れるが、飛行中はエネルギーを消費し続けるうえ、耐久力が低い、というクセのある性能。慣れない内は「無計画に飛行してエネルギーが切れ、敵のただ中に墜落する」ような失敗を繰り返すが、上達すると「密集した巨大生物の上を飛びつつ、一方的に攻撃を加える」「協力プレイ時、頭上に仲間を乗せて飛ぶ」など華麗な戦いが可能に。敵側には巨大クモが新登場。糸を吐きかけ、犠牲者の速度を遅くする難敵で、「体の自由が利かない中で大量のクモに取り囲まれる」シチュエーションなどは、まさに体感するホラー映画と言えるだろう。

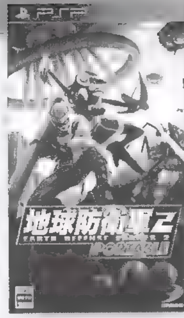
スの集中です。「たくさんの巨大アリやUFOが見慣れた街並みを襲う」という、誰もの目を惹くシチュエーションを創造したうえで、敵を撃った時の感覚や巨大な爆発など、ゲームプレイの部分にリソースを集中した作りになっています。ドラマ部分では「高コストになりがちなムービーで謎に満ちた物語を展開する」のではなく、「比較的ローコストのテキストやボイスを活用してしっかりと世界観を構築する」という手法が採られている辺りにサンドロットの巧みさがうかがえます。

もうひとつの工夫はゲームエンジンの流用。『ギガンティックドライブ』から基幹部分を流用することでコストを抑えているのです。

報われたファンたちの口コミ 『地球防衛軍』の続編発売

『地球防衛軍』から2年。野営のたき火を守るように口コミを広め続けたファンたちが報われる日がやってきました。2005年、『SIMPLE2000シリーズ VOL.81 THE 地球防衛軍2』(以下『2』)の発売です。『SIMPLE2000シリーズ』としてはかなり異例の続編であることを考えると、同作に寄せられた期待の大きさがうかがえます。とはいえ、「注目は集めたものの2作目で頓挫





地球防衛軍2 PORTABLE

PSP
■プレイステーション・ポータブル
■ディースリー・パブリッシャー ■2011年4月7日
■PSP® the Best:2012年7月5日 1890円(税込)
■CERO B(12才以上対象)





耐久力のアップした銀色の巨大クモや、あらゆる能力が高い金色の巨大アリなど、『2』にはいなかった本作オリジナルの敵も出現する。4人での協力プレイが可能とは言え、高難易度では歯応えのある戦いを楽しむことが可能だ

手のひらに地獄を

2006年の『3』の後、ゲーム機用タイトルとしては5年ぶりの新作。『2』の携帯機用リメイクで、PSPの通信機能に対応、インターネット経由や本体を持ち寄ることで、従来の倍の人数となる最大4人での協力プレイが可能となった。特にインターネット対応の影響は大きく、これまでよりも気軽に協力プレイできるようになったことで、その楽しさが再確認された。発売当時は『モンスターハンター ポータブル』シリーズの大ブームをきっかけに、協力プレイゲームに注目が集まっていた。本作ではソフト2本をセットにした『ダブル入隊パック』が発売されたが、シリーズにかけられた期待の大きさを物語っているといっても過言ではないだろう。

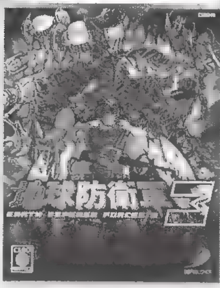
した」という例は枚挙にいとまがなく、サンドロットに大きなプレッシャーがかかったであろうことは想像に難くありません。

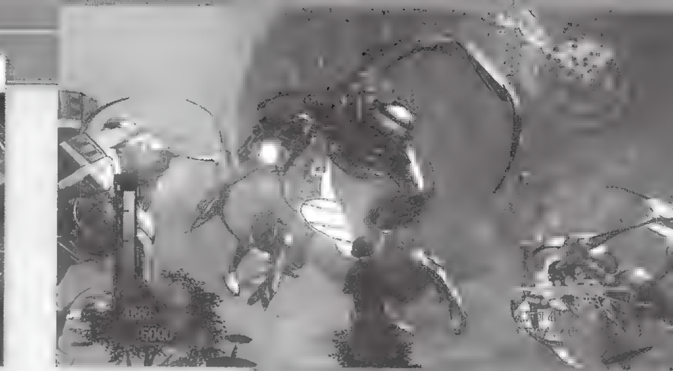
そんな中、サンドロットは「大量の巨大生物と街を吹っ飛ばす、『地球防衛軍』のウリの部分を遵守しつつ、新キャラ「ペイルウイング」や、クモ型巨大生物を追加することで遊びのバリエーションを増やす」という解答を出しました。あくまでプレイの楽しさを重視する、実に『地球防衛軍』らしい姿勢です。

これまでのプレイヤーキャラ「陸戦兵」は地面を走り回るキャラクターでしたが、「ペイルウイング」は飛行が可能。平面的だったプレイに高さを加えるという、シンプルな手法で劇的な変化を成し遂げました。

「陸戦兵」とは違い、「ペイルウイング」は耐久力が低いため、慎重な戦い方が求められます。攻撃用と飛行用のエネルギーが共通なため、「巨大生物から離れたビルの屋上から狙撃しつつ、逃走用のエネルギーは残しておく」など、「陸戦兵」と全く異なった戦術が必要。前作のテイストを受け継ぎつつ、単なる模倣に終わらないという困難を乗り越えました。

『2』発売の翌年となる2006年には、『SIMPLEシリーズ』の中から売上本数の多いものに賞を与える「SIMPLEシリー



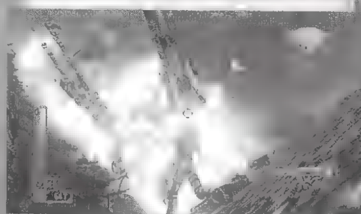


地球防衛軍3

360

■Xbox 360 ■ディースリー・パブリッシャー
■2006年12月14日
■プラチナコレクション:2007年11月1日 2940円(税込)
ダウンロード版:2009年9月8日 1200円(税込)
■CERO C(15才以上対象)





シリーズおなじみの大爆発や、圧倒的な物量の敵軍団といった面白さは旧作そのまま、グラフィックが美しくなった、新『地球防衛軍』を印象づけるタイトル。この頃からファンからはオンラインマルチプレイの要望が高まり、次の『地球防衛軍2 PORTABLE』で実装された。

[EDF再起動]

本作より、『SIMPLE2000シリーズ』から独立したフルプライスのタイトルに。低予算作品が口コミからヒットした、近年のゲーム界では珍しい事例として話題になった。次世代ゲーム機Xbox 360用ということでグラフィックが一新。中でも街並みの作り込みの細かさは特筆もので、「見慣れた風景の中、巨大生物が襲ってくる」という、シリーズの根幹を成すインパクトがより大きなものとなった。システム的には初代作と同様となっているのは、次世代ゲーム機に舞台を移して再起動（リブート）をかけることが目的と思われるが、本作の後、本編は7年間にわたる長き休眠期間に入る。

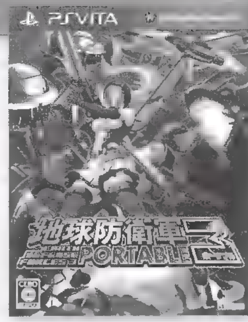
ズAwards2006」が開催。『地球防衛軍』シリーズからは『地球防衛軍』と『2』が「SILVER PRIZE」「GOLD PRIZE」に選出されています。『地球防衛軍』の売上15万本に対し、『2』はその倍近い32万本が売れ、口コミは前作以上の広がりを見せました。

『THE地球防衛軍』から『地球防衛軍』へ

翌2006年。ハードウェアをXbox 360に移し、タイトルから「THE」が取れたフルプライスソフト『地球防衛軍3』（以下『3』）が発売されました。もう『地球防衛軍』シリーズは『SIMPLEシリーズ』の中の一本ではありません。『地球防衛軍』ブランドがここに確立したのです。

フルプライス化に不安の声が上がったのも事実ですが、『3』は実力でファンを安心させました。よりリアルになった街並みを、より不気味になった巨大アリと巨大クモが跳躍。「陸戦兵」がより巨大で豪華な爆発を巻き起こす。特に最終決戦は圧巻でした。天のすべてを覆うかに見える「マザーシップ」から、光の嵐のように、無数の光線や光弾が降り注ぐ。フルプライスソフトとしての価値を納得させる力を示したのです。





地球防衛軍3 PORTABLE

VITA
■プレイステーション ヴィータ
■ディースリー・パブリッシャー ■2012年9月27日
■パッケージ版:6090円(税込)
ダウンロード版:5250円(税込)
■CERO C(15才以上対象)





本作もインターネット経由＆本体持ち寄りの協力プレイに対応。恒例の『ダブル入隊パック』が今回も発売され、写真の「ミニッツシールド」のような協力プレイに向いた装備が追加されるなど、協力に焦点を当てた内容となっている

共に戦場へ

新型携帯ゲーム機であるプレイステーション ヴィータ用ソフトで、同機種用としては初の『地球防衛軍』シリーズだ。初代『地球防衛軍』のリメイクである『3』を携帯機向けに再構成。最初は「陸戦兵」のみだが、条件を満たすと『2』の「ペイルウイング」でプレイ可能になるのに加え、『4』の「フェンサー」を思わせる装備が登場するなど、『2』と『3』の良いところ取り＋『4』への橋渡し的な内容となっている。「敵を麻痺させる」「敵を恐慌状態にして逃げ回らせる」など、RPGを思わせる状態異常を引き起こす、『地球防衛軍』シリーズとしては変わり種の装備を使えるのも興味深い。

長い休眠、そして復活へ

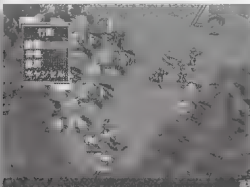
『3』での再スタートは好評をもって迎えられました。２００９年配信のダウンロード版が同年度のXbox LIVEゲームオンデマンドでランキング1位を獲得したのは、旧作同様に口コミが形成された証しとも言えますが、シリーズは長い休眠期に入り、スピンオフ作のみがリリースされる状況が続きます。

４年が過ぎ去り、熱心なファンもあきらめかけた２０１０年に『地球防衛軍』は再び動き始めました。12月24日に公開された「地球防衛軍再始動プロモーションムービー」では、『2』のPSP向けアレンジ『地球防衛軍2 PORTABLE』と、海外開発の外伝作『EARTH DEFENCE FORCE: INSECT ARMAGEDDON』、ソーシャルゲーム『THE地球防衛軍LEGEND』、そして『地球防衛軍4』(以下『4』)が発表されたのです。

２０１３年10月現在、同ムービーの再生数は20万６０００回を数えています。これはディースリー・パブリッシャーが「ニコニコ動画」で配信している動画の中でも歴代3位の記録となっており、復活を待ち望んでいた人がいかに多かったかを示しています。

SIMPLE2000シリーズ Vol.103
THE 地球防衛軍 タクティクス

PS2
■プレイステーション2
■ディースリー・パブリッシャー
■2006年7月27日 ■2100円(税込)
■CERO A(全年齢対象)





THE 地球防衛軍 MOBILE

携帯アプリ
■iアプリ／EZアプリ／S!アプリ
■ディースリー・パブリッシャー
■襲来編:2006年12月4日
■地底突入編:2007年1月22日
■各525円(税込)





THE 地球防衛軍シューティング
～出撃！ ペイルウイング～

携帯アプリ
■iアプリ／EZアプリ／S!アプリ
■ディースリー・パブリッシャー
■2007年4月13日
■各525円(税込)

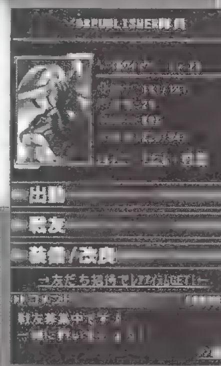
地球防衛軍3 MOBILE

携帯アプリ
■iアプリ ■ディースリー・パブリッシャー
■2009年8月17日 ■個別課金制525円(税込)

Android
■Android ■ディースリー・パブリッシャー
■2013年1月4日 ■auスマートパス月額390円(税込)

地球防衛軍LEGEND

携帯アプリ iOS Android
■iアプリ／EZウェブ／S!アプリ／iOS／Android
■ディースリー・パブリッシャー
■2011年2月1日～2011年7月21日
■基本プレイ無料、アイテム課金制 ※配信終了



[広がるEDFの戦場]

2006年からはプレイステーション2で戦略シミュレーション、携帯アプリでは3Dシューティングなど、派生タイトルが多数発売され、2011年にはソーシャルゲーム化（こちらはサービス終了）と、シリーズの勢いは止まらない。

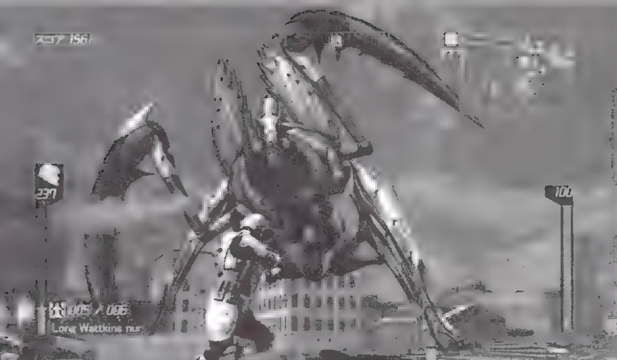
新たな『地球防衛軍』

そして2013年、7年ぶりとなるナンバリングタイトル『4』が発売されました。「陸戦兵」や「ペイルウイング」に酷似した性能を持つ「レンジャー」「ウイングダイバー」に加え、乗り物を呼び出したり、空爆を要請するなど、仲間の支援を得意とする「エアレイダー」と、両手に巨大なハンマーや重火器を持ち、普段の動きは遅いながらも、ダッシュを使いこなせば電光石火のスピードで動き回れる「フェンサー」が追加され、協力プレイがよりディープなものとなっています。

4人のうち3人が倒れ、残るは「ウイングダイバー」のみ。絶望的な状況にもかかわらず、あきらめない「ウイングダイバー」が飛行能力を生かして敵を翻弄。隙ができたところにひとり、またひとりと仲間を蘇生し、最後は4人全員の火力で大逆転。

通常ならば苦戦必至の難関面のはずが、熟練の「エアレイダー」がエネルギー壁で陣地を作ってくれた上、回復などの支援もしてくれたおかげで楽々クリア。

「フェンサー」がブーストダッシュで敵のただ中を縦横無尽に動き回りながら、両手に握









大量の巨大生物を撃ちまくるテイストはそのままだが、シリーズ本編と比較して「アイテム回収でキャラがパワーアップするのに対し、経験値制でパワーアップ」「ステージ展開が自由なのに対し、細かなミッションが設けられている」などの違いがある

EARTH DEFENCE FORCE: INSECT ARMAGEDDON

PS3 360

■プレイステーション3／Xbox 360
■ディースリー・パブリッシャー ■2011年7月7日
■PlayStation®3 the Best:2012年7月5日 2940円(税込)
プラチナコレクション:2012年7月5日 2940円(税込)
■CERO C(15才以上対象) ©D3 PUBLISHER

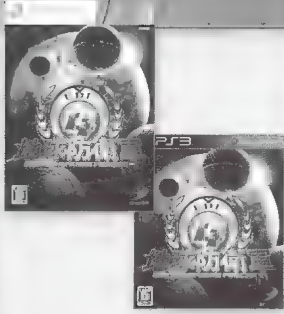
海の向こうのEDF

『地球防衛軍』の衝撃は海外にも広がったようだ。本作はサンドロットではなく、『EAT LEADマット・ハザードの逆襲』などで知られる海外ソフトハウスVicious Cycle Softwareが開発している。『地球防衛軍』は日本特撮からの影響が大きい作品だが、本作はストーリー展開やモンスターデザインなどがハリウッド映画的だ。本編の「陸戦兵」や「ペイルウイング」を彷彿とさせるキャラに加え、さまざまな武器を設置する「タクティカル」や、強力なシールドを張れる「バトル」といったオリジナルキャラが登場。歴代作とは少し違ったテイストの協力プレイを楽しめる。

ったハンマーで破壊をまき散らす。ベテラン「レンジャー」が二丁のスナイパーライフルを巧みに持ち替えてつるべ打ち、普通ならあり得ないダメージをたたき出す。ステージクリア時に天を向いて祝砲を打ち上げていたら、仲間が次々と加わってくれる。同じステージでもプレイヤーの顔触れが変われば全く異なった様相を見せるのです。

ただ、一方で『4』は喜ばしくない事態も招いています。ひとつはPS3版の不具合。フリーズや強制終了といった現象が起こり、修正パッチが出る騒ぎとなりました。

もうひとつは拘束関連の仕様です。『4』には「糸でプレイヤーを捕らえた後、自分の巣へ引き寄せる」巨大クモが登場します。糸は建物を貫通して飛んできますが、引き寄せられる犠牲者はそうではないため、巨大クモと犠牲者の間に建物があると、「建物に引っかかったままダメージを受け続ける」という爽快とは言い難い状況が頻発します。「拘束された仲間を助ける」という新たなかかわりの形を作りたいのは良くわかりますし、多人数協力プレイを進化させるためには必要な方向性だったのも理解できるのですが、それでも少しストレスを感じる仕様のため、次回作ではぜひとも改善を望みたいところです。





地球防衛軍4

PS3 360
■プレイステーション3／Xbox 360
■ディースリー・パブリッシャー ■2013年7月4日
■パッケージ版：各6980円（税込）
PS3ダウンロード版：6980円（税込）
■CERO D（17才以上対象）





『4』は協力プレイに焦点が当てられているが、それを象徴するのが4人乗りの巨大ロボ「プロテウス」。ひとりが操縦、残りが射撃を担当することで最大の力を発揮できるという協力重視の設計で、オンラインで四人の息が合ったときの喜びは大きい

[戦いは新次元に]

7年ぶりの本編新作だが、巨大生物の恐怖や、撃ちまくる爽快感といった根幹部分はブレていない。乗り物を呼んだり、空爆を要請する「エアレイダー」や、接近戦に優れた「フェンサー」といった新キャラを追加。既存キャラにも変更が加えられるなど、プレイがこれまで以上に奥深くなっている。最大4人でのオンライン協力プレイは特に魅力的。キャラ編成や武器構成、これを操るプレイヤーの個性などで毎回異なった展開が楽しめる。うまいプレイヤーや、「本部からの指令にツッコミを入れる」など、チャットの定型文を活用するプレイヤーに出会えたときの感動もひとしおだ。

成功したリブート

『4』はすでに25万本を売り上げ、海外版も発売が決定するなど、大成功を収めています。『3』が『地球防衛軍』のリブートであることを考えれば、『4』は『2』をリメイクするという無難な路線もあったはずですが、サンドロットは、あえてクセのある「エアレイダー」や「フェンサー」を投入した完全新作としました。これは一種の賭けでしたが、『地球防衛軍』シリーズが作品を重ねていくことを考えると必要なリスクだったでしょう。

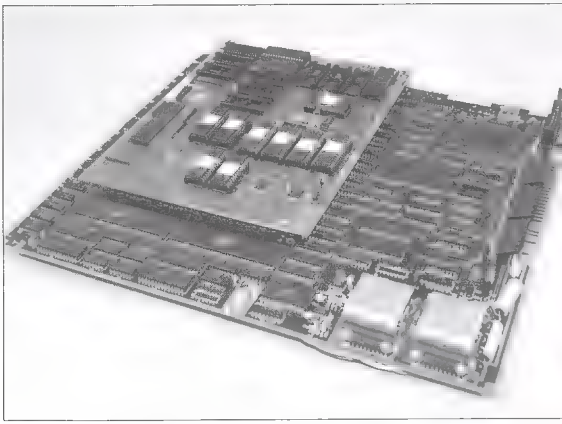
低予算ながら口コミから人気となった『地球防衛軍』シリーズの歴史は多くの人に希望を与えました。そして今では巨額を費やして制作される、低予算作品とは呼ばせない、豪華な大作に成長したのです。

そしてシリーズを遊んでいない方にとっては、今が最高の入門チャンス。参加できるB級映画『地球防衛軍』シリーズの世界は新鮮な驚きをもたらすことでしょう。ゲームに携わる皆が「オトナ」になろうとする2013年に、こんなにも子どもの心を残した『地球防衛軍』シリーズがあることに感謝を込め、筆を置かせていただきます。

名作・怪作を世に放ったジャレコの名基板
メガシステム1の時代
【アクションゲーム編】

ビデオゲーム黎明期より、個性的なゲームを多数発表してきたジャレコが、80年代終盤に開発したアーケード基板「メガシステム1」。その時代を複数の視点とともに振り返ろう！

Text=有田シュン（シティコネクション）



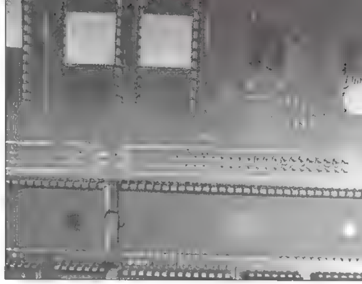
ジャレコ黄金期を彩ったメガシステム1という基板

ジャレコのアクションゲームと聞いて、君ならどんなタイトルを思い浮かべるだろうか。ジャレコといえば、70年代半ばにジャパンレジャーとしてアーケードゲーム業界に参入して以降、30年以上にわたりアーケード、コンシューマ問わず多数のゲームを発表し続けたメーカーだけに、ユーザーの世代によっても思い浮かぶタイトルはさまざまだろう。

だがあえて言おう。80年代終盤から90年代初頭にかけて発表されたジャレコのアーケード向けアクションゲーム、厳密に言うと、1988年から1992年にかけて発表された、ジャレコ製システム基板「メガシステム1」対応アクションゲームのタイトルを挙げた君は相当な変わり者……いや幸せ者であると！　異論や反論を覚悟で言うならば、この時代の作品群こそジャレコ特有のアクの強さと、チャレンジ精神が特に色濃く抽出されているタイトルたちだからだ！

ジャレコの歴史を紐解くと、「メガシステム1」のゲームが開発され始めた頃は、それまでの外注主導の開発体制から社内開発を増やし始めた時期で、新世代の開発者が数多くジャレコに入社した時期だという。そんな彼らの手によって、80年代終盤以降のジャレコゲームが開発されることになる。いわばこの時代こそ、ジャレコがゲームメーカーとして一皮むけた時代。セカンドバースデーを迎えた時期ということだ。

というわけで今回は、そんな時代に生まれた「メガシステム1」対応ゲームの中からアクションゲームを全タイトル紹介。「メガシステム1」が開発された歴史的背景、さらに「メガシステム1世代」の関係者よる座談会、当時の開発資料などを元に、ジャレコ新生の時代をプレイバックしてみたい。



ジャレコシステム基板

メガシステム1物語

Text=小山祥之（A.M.P.GROUP）

システム基板とは？

ゲームセンターで使用される業務用ビデオゲームは家庭用とは違い、個々のゲームのひとつずつが新ハードと言える。内容だけではなく使われている部品や大きさ、出力系統や仕様もバラバラだからだ。新しいゲームを作るときは、まずハードや筐体設計からという壮大な規模で、新機能が搭載される開発過程からアーケードゲームの展開は可能性を秘めていたが、開発コストの上昇は購入するゲーム場オペレーターの金銭的負担の重さに反映された。

筐体丸ごと販売が常識であった70年代、人気がなくなれば撤去して破棄という時代から、人気機種のコピーや改造業者の出現を経て、80年代には筐体に内蔵する基板のみの販売も増えていく。その中で基本CPUを乗せた基板（マザーボード）を使い回し、子亀となるサブボードやROMを差し替えることで機種交換する方式で設計された「システム基板」が誕生する。初のシステム基板とされるのは1980年にデータイーストが発売した「デコカセットシステム」で、磁気カセットテープからデータを読み込む方式で、ソフト単価3万円台からの安価で供給した。

ジャレコのシステム基板参入

さまざまなメーカーがシステム基板を設計し、しのぎをけずっていた80年代。ジャレコは前身のジャパンレジャー時代に、英国センチュリー社の「CVSシステム」のゲーム基板を日本で輸入販売していたが、自社製としては初のシステム基板「メガシステム1」を開発し、1988年5月に発売開始した。

メインCPUに当時ゲーム用として重宝されていた68000（通称68K）を使用し描画力をパワーアップ、3層のスクロール機能を充実、制御用サブにも68000を使いFM音源によるダイナミックな音楽表現が特徴の高性能基板とされている。どのような経緯があったかは不明だが「メガシステム1」にはサブボードの取り付け形状により「A」、「B」の2種類のバージョンが流通しており、一部タイトルのサブボードを使用しない単層基板タイプを含めると、実質3種類の基板流通が確認されている。

標準の2枚基板ではマザーボードの上にサブボードが乗っており、ROMなどには機種名シールが貼られている。端子はアミューズメント業界で1986年頃より標準化された「JAMMAコネクター」が採用され、接続は比較的簡単だった。

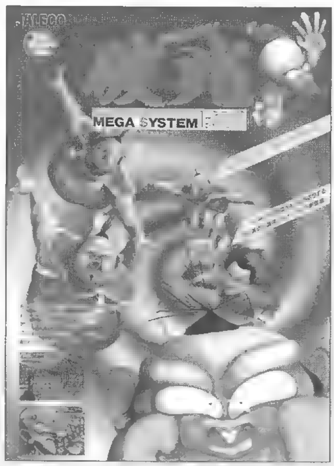
プレイ料金や残機設定は基板上のディップスイッチで切り替える。ほかにモノラル・ステレオの切り替えスイッチや、別のスピーカーを取り付けるための「SP2端子」などの出力系統は、音楽へのこだわりも感じさせてくれる。

メガシステム1のラインナップ

「メガシステム1」第1弾は1988年5月発売、NMK開発の戦争もの横スクロールシューティング『P-47 THE FREEDOM

【メガシステム1　対応タイトル】

1988年5月	P-47 THE FREEDOM FIGHTER
1988年6月	キックオフ
1988年8月	武田信玄
1988年9月	伊賀忍術伝 五神の書
1989年2月	天聖龍
1989年5月	プラスアルファ
1989年7月	実力!!プロ野球
1989年9月	破兆
1989年12月	ザ・ロード・オブ・キング
1990年4月	妖精物語ロッドランド
1991年5月	ファンタズム
1992年3月	64番街
1992年9月	ソルダム
1993年	キメラビースト（未発売）



投げ技と「ハチョー」の声が面白いアクション

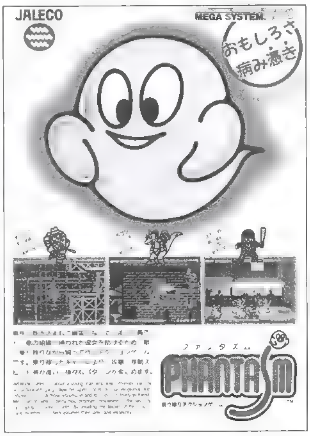


斧で敵を倒しながら進むアクション、2人同時プレイも可能

FIGHTER』で、標準価格は「メガシステム1」込みの16万8千円。第2弾以降はシステム基板売りと並行して、7万8千円のサブ基板や、ROMキットの追加購入だけでも、対応するゲームに交換できた。設置するゲーム場経営者にとって安価に交換できる新作は魅力であったが、メーカーにとって丸ごと基板を売る方式に比べ利潤が少ないこともあったようで、いかに面白いタイトルをそろえ枚数を売り上げるかが商品展開のカギだった。

『P-47 THE FREEDOM FIGHTER』は人気作となり、『プラスアルファ』や『天聖龍』などのシューティング作品全般は健闘したと言える一方で、システム第2弾のサッカーゲーム『キックオフ』や、『燃えプロ』風の野球ゲーム『実力!!プロ野球』はスポーツゲームをラインナップにそろえたいがためのお粗末な作りで、アクション系は『武田信玄』などの和風アクションもヒットには至らなかった。敵キャラクターを乗り換える憑依システムを採用した『ファンタズム』など面白い作品もあったが、全般的に注目度は低かった。

ジャレコ最初の挑戦だった「メガシステム1」だが、1988年の同時期には『アサルト』などで知られる「ナムコ・システムII」をはじめ、すでに表現力で上回る他社製システム基板が次々と出る中で差別化を図れず、「メガシステム1」は終盤年には年2本程度のリリースにとどまり、1993年頃まで開発が続くも結局未発売に終わった『キメラビースト』を除いて、アクションゲーム『64番街』と落ちモノパズルの『ソルダム』をもって、1992年に実質販売を終了することとなった。



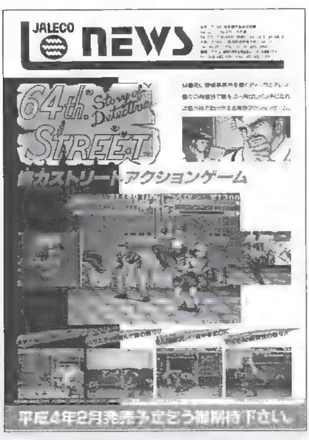
敵に憑依して進む乗り移りアクション。魂で憑依せよ!

戦いの主役それぞれの道

主力パートナーであり、『アーガス』や『天聖龍』などジャレコの人気作を多く開発したNMKは、90年代に入ってジャレコ以外にもテクモ、UPL、自社販売と販路を分散したこともあってか、必ずしもジャレコに利益をもたらさなくなりつつあり、それぞれの道を歩みはじめる。ジャレコ自身は家庭用ゲームの売上増加や『アームチャンプII』などのメカ複合ゲームが国内外でヒットしたこともあり、大型筐体ものや他事業へ手を広げていく。「メガシステム1」は回路を筐体ものに部分流用される形で、その技術は使命を全うすることとなった。

16ビットの時代に活躍した基板も時代遅れとなり、ゲーム業界は32ビット基板の使用が主流に移っていったことから、ジャレコは1994年に新基板「メガシステム32」を開発し『ベストバウトボクシング』で新たなリングでの戦いに挑むこととなった。

大きな挑戦の第一歩、だから名前も“メガシステム・ワン”だったのだろうか？　その頃の戦いはもう当時の記録や、再現フィルムとしての移植版でしか味わえないけれど、基板にプリントされたジャレコのマークが、20年前の輝きを今でも覚えているのだろうか。



デカキャラのアクション。主役は格闘家ではなく探偵

参考文献
・ゲームマシン(アミューズメント通信社)
・システム基板図鑑(ビルドベース)
・究極ビデオゲームリスト(A.M.P.GROUP／アマチュアライン)
資料協力＝ビデオゲームライブラリーProject(VGL.jp)

「メガシステム1世代」ジャレコ関係者
アクションゲーム座談会

「メガシステム1」時代に数々のゲームを生み出した、ジャレコ中興の祖ともいえる関係者たちが集結。当時の思い出、裏話を存分に語り合ってもらった!

Interview & Text=
有田シュン(シティコネクション)

<参加者>
吉田明広(プログラマー)
プログラマーA君(プログラマー)
衛藤浩二([illegible])
多和田吏([illegible])
森谷忠明(企画)

メガシステム1でゲームを作った男たち

――みなさんがジャレコに入られた頃、社内ではどんなタイトルが作られていたのでしょうか。

森谷 『銀河任侠伝』(※1)かな。

衛藤 僕が入った時にはほぼ完成していたと思います。メインでやっていたのが漫画家のANO清水(※2)さんでした。ほかのスタッフも、とにかくアナーキーな人たちばかりで、型破りなゲームでした。ジャレコ社内でゲームを作ると、ああなっちゃうんですね。

一同 (笑)。

――その後、入社されたみなさんは、どういったアクションゲームにかかわりましたか?

森谷 『伊賀忍術伝 五神の書』(以下『伊賀忍術伝』)、『武田信玄』、『妖精物語ロッドランド』(以下『ロッドランド』)……。いろいろありますね。

A 『伊賀忍術伝』というと、確か衛藤さんが巻物みたいな演出にしろって言ったんだよね。

衛藤 記憶にないなあ(笑)。確かメインキャラのドット打ちは森谷さんがやったんですよね。

森谷 やりました。描く気はなかったんだけど(笑)。

衛藤 森谷さんが入ってきた時に思ったのが、"企画の人なんだな"ってこと。資料が厚かったからね。森谷さん以前のジャレコの資料はもっとペラペラでした(笑)。

森谷 確かにしっかり書いていたね。当時、自分でワープロを買って打ち出してました。

多和田 提出書類はワープロで出せと言われていたのに会社が買ってくれなかったので、企画はみんな自分でワープロを買っていましたよね(笑)。自分は『伊賀忍術伝』では、サウンドを担当しました。キャラが死ぬときに「うわ～～～っ」って叫ぶんだけど、あれは誰が言ってたんだっけ?

森谷 当時会社にいたO君かな。

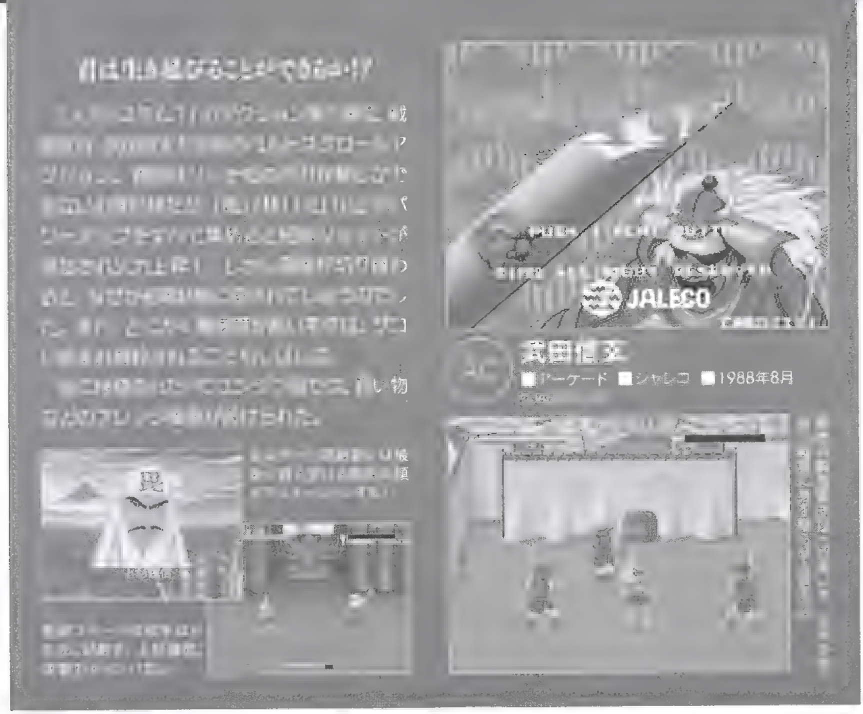
多和田 ああいう叫びって本当はちゃんとした防音の部屋に行って、「うわああー!」って大声で叫ばないとそれっぽくならないんだけど、当時は会議室でささやくように「うわ～～……」って言ってたのを録音しました。人間が大声で叫ぶと、本当は高音部分がちゃんと出るんだけど、そうじゃないからこっそりしゃべってるふうにしかならなかった。でも、それをそのままROMに入れちゃってるんだよね(笑)。

――多和田さんが楽曲を担当されたアクションゲームだと『ロッドランド』の人気も高いですね。

多和田 ありがとうございます。『ロッドランド』は裏面があって、ゲームのボリュームもかなりあるから、結構疲れちゃうんですよね。左右に敵をバタバタ振り回して、指も疲れて、やっと終わったと思ってひと休みしてたら、またストーリーが始まって裏面。みたいな感じで。

森谷 内容的にシンプルだった側面もあるので、もっと詰め込みたいなと思って裏面をはじめ、いろ

※1『銀河任侠伝』 1987年にリリースされた横スクロールアクションゲーム。当時流行していたあらゆる作品のパロディが盛り込まれていた。
※2 ANO清水 マンガ家。ゲームでは[illegible]など、キャラクターデザインを多数手がける。



ん遊びを盛り込みました。とにかくキャラクターが面白かったので、それを生かして何かやりたかったんです。本当はジャンプとかもさせたかったんですが、それ以外のやり方で何とかできないかなというところでハシゴを作ったりしました。とにかくドタバタをやりたかったんです。あと音楽が良かったんだよね。

多和田　ああいう雰囲気や内容のゲームだと、何となくファンタジックでパズルチックな音楽になりそうだと思っていたんですが、そこにとらわれない世界観みたいなものが森谷さんの中にあったので、それをさらにもっと増幅するようなサウンドにしたかったんです。ゲームの中ではあまり描かれなくても、その奥にある何かをプレイすることでプラスアルファのイメージ……ゲームのタイトルじゃなくてね（笑）、を持ってもらえるような音作りをしようと思っていました。それがファンにもちゃんと伝わっていたみたいですね。だから面白いプロジェクトでした。

森谷　次はこれを入れてみようか！　とか話しながら作っていった感覚があります。そんなに制約がない中で作ったタイトルです。

衛藤　僕はこの作品にはデザインでかかわっていました。やっぱり森谷さんの中でイメージは一貫していたので、その中でもっとこうしたほうがいいんじゃないですか、とかキャラはこんな感じで、割と自由に提案させていただきました。クリアした後に羽の生えた女が出てくるんですけど、あれも「何かいい感じに」って言われて。

森谷　「裏面はいやらしく！」って言ったら、本当にいやらしい妖精を描いてくれました（笑）。

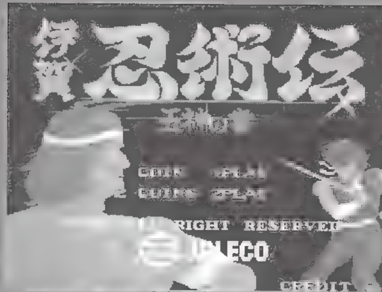
――Aさんと吉田さんはいかがでしたか？

吉田　僕はシューティングゲームの『プラスアルファ』以降はほとんどコンシューマでした。スーパーファミコンの『ラッシング・ビート』シリーズとかを作りました。

A　僕もアーケードのアクション

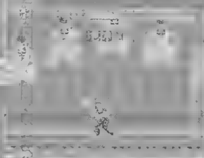
世界を股にかけて忍者が大活躍!

[illegible]ち、[illegible]日本に凱旋するというワールドワイドな忍者アクションゲーム。本作は攻撃とジャンプの2ボタンで主人公・カザンを操[illegible]に待ち受けるボスを倒すというスタンダードなシステムとなっている。しかし、最大の特徴は複雑に分岐するステージ構成にある。インタビュー中でも言及されているが、非常に[illegible]のBGが使用できる「メガシステム1」ならではの広大なステージは圧巻。ステージを探索するだけでも楽しい秀作タイトルだ。



伊賀忍術伝 五神の書







はやってないんですよね。アクションゲームにかかわったのは、ファミコンの『じゃじゃ丸撃魔伝』くらいです。

森谷 ジャレコのシューティングといったらNMKだったけど、アクションというとやっぱりエイコムですよね。

A 『ザ・ロード・オブ・キング』とかそうですよね。

森谷 結構エイコムが企画を持ってきてくれていました。『ザ・ロード・オブ・キング』を作った人が社長になったシーピーブレインも『ファンタズム』と『64番街』を作りました。

――外注タイトルにも、みなさんはかかわっていたのですか?

森谷 もちろんこの辺は社内でもチェックしていました。ただ、ジャレコが外注さんのゲームをリリースするときは、必ずある程度作ってもらってから社内に持ってくるんです。社長(※3)とか部長あたりが何かやりとりしていたみたいだけど、開発現場は何も聞かされないまま、「新しいのができたから評価して。で、明日からロケテストするから」って言われて、初めてその場で存在を知ることが多かったです。

A 『64番街』も思い出深いですね。

吉田 僕が『ラッシング・ビート』を作っている途中に、社長が「『64番街』は敵を殴っている感じが弱いけど、『ラッシング・ビート』のほうはどうなってるんだ?」って聞きに来たのは覚えています。『64番街』ができかけの頃は軽めのゲームになっていたから、こちらも心配になったんでしょうね。

打倒セガが目標だった!? 自社基板開発裏話

――ジャレコのアーケードゲームというと、「メガシステム1」「メガシステム32」といった基板も自社開発していましたね。

吉田 基本的に「メガシステム1」を作っていたのは、NMKにいたとあるプログラマーさんですね。

※3「社長」 ジャレコの創業者であり、元社長の金沢義秋氏のこと[illegible]

敵をつかんで手前に投げろ！

カ[illegible]う[illegible]人の若者が、[illegible]るベル[illegible]スクロ[illegible]クショ[illegible]。本作最大のポイントは、敵をつかんだ際、レバー＋攻撃ボタンで手前に投げつけて一撃で倒すことができるという「手前投げ」だ。手前に投げられた敵は、カメラモニタに[illegible]砕したり、女性キャラの衣装が脱げてセクシーショットが画面いっぱいに映し出されたりと、さまざまなリアクションを見せつつ退場する。プレイヤーはもちろん、ギャラリーの目も楽しませてくれる。



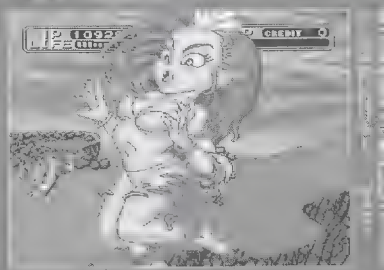
破兆
■アーケード ■ジャレコ ■1989年9月
©JALECO LTD.



雲の上でもバトルが展開。中華ファンタジーなフィールドが描かれる



「妖魔王」率いる敵キャラたち。手前投げのリアクションを楽しもう



衛藤　「メガシステム1」で『武田信玄』を作っていた時は、個人的にはスペックだけ見るとスーパーファミコンに負けちゃうんじゃないかって思ってたんだよね……。

多和田　まあね。でもサウンドに関して言うと、4チャンネル出力できるADPCMを2個。8チャンネルのYM2121を1個搭載していたから合計16チャンネル音が出せたし、サウンド専用CPUとして68000を使っていたから、当時としては結構ハイスペックでしたね。

吉田　あと、ジャレコはFM音源を使うのがほかのメーカーに比べて早かったよね。『アーガス』あたりから使ってました。

多和田　自分がジャレコに入社する時、「私はFM音源ができます」って履歴書に書いたから入れてもらえたんです。たぶん会社的にも、FM音源を強化していこうというタイミングで、そういう人材が必要だと考えていたんだろうね。だからあの時にアピールしなかったら入れてくれなかったと思う。

吉田　その後社内で作ったのが「メガシステム32」ですね。

A　「メガシステム32」はみんなの意見を取り込んで作ったんです。「メガシステム1」ではCPUに68000を使ってたんですが、セガが「セガ・システム32」という基板にV70を使っていたので、うちも同じ物を使おうという話になりました。

——当時、ジャレコはセガにかなりライバル意識があったと。

A　その石（V70）でセガが『ラッドモビール』とか作ってたから、「セガに勝つにはどうするんだ」みたいなことは話してました。

一同　（笑）。

A　向こうは16ビットバスだけど、こっちは32ビットバスに直接つなぐぞみたいな感じでハードの人たちも気合がすごい入ってて、「メガシステム32」って結構限界性能まで引き出していたすごい基板になったんです。セガの『ギャラクシーフォース』の倍くらいオブジェ

パ[illegible]ーをためて[illegible]を振り下ろせ!

[illegible]

ゲーム。パワーをためることでより威力が上[illegible]

押し寄せる敵を待ち受けて撃退するプレイスタイルなど、ダークファンタジーな世界観も相[illegible]

また、本作は同時期にファ[illegible]れており、こちらは現代人が異世界に召喚されるという物語に変更。デカキャラたちが動き回る、なかなかの力作だ。



最終ステージに待ち構えて[illegible]地球外生命[illegible]



サ・ロード・オブ・キング

■[illegible]ーケード ■ジャレコ ■1989年12月



クトが動いてましたね。「メガシステム32」第1弾の『ベストバウトボクシング』では丸いオブジェクトを重ねて、びよーんと伸びるロープにしてました。玉がつながっているのを三次元計算しても間に合う性能だったんです。当時はポリゴンの世の中になりつつあったのに、限界まで2Dを攻めるみたいなところはありました。

——なぜそこまでセガに対抗意識があったんでしょうか。

A NMKが基本設計をやっていた「メガシステム1」から社長の趣味全開だったと思うんですが、ゲームを開発していくうちにセガに勝ちたくなったんでしょうね。だから最後のほう、セガが「MODEL2」を出した頃にはジャレコもポリゴン基板を自社開発するつもりでいましたからね。厚木のチップメーカーにすごいお金を払って100万ポリゴンを出せる基板を作れって設計書を書いたくらいなんですよ。でもそれがこけて金がなくなったのかな（苦笑）。

当時、社長から「コンシューマは量産車で、アーケードはF1だからもうからなくても技術力を示すために必要なんだから、売上なんか考えずにいいものを作れ」ってハッパをかけられたことがあって……ちょっと暴走しちゃったんだろうね。

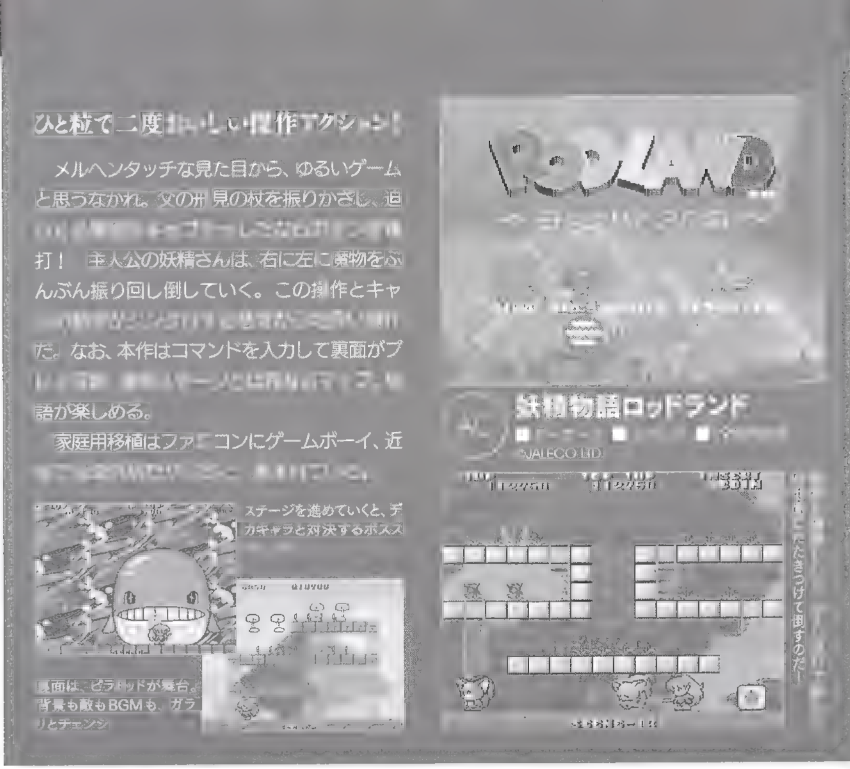
一同 （苦笑）。

A そういう思想だから会社的に大型筐体を作る余裕なんてなかったけれども、『ビッグラン』とか『アームチャンプ』とか、ジャレコくらいの中堅メーカーならやらないような、コストのかかる企画も通っていたと思います。

多和田 普通はやらないよねえ。

これだけは言いたい！ ジャレコ基板の魅力

A ただ個人的に言いたいのは、ジャレコのハード設計はすごくよかったということです。ジャレコを辞めた後にとある大きなメーカーに行ったんですが、そこで使えるBGが4面までしかなくて驚愕



しました。設計思想が違うからとは思うんですが、ジャレコのハードだと32面くらい使えていたんですよね。

たとえばアーケードのシューティングゲームだと最初にBGを全部書き出してあとはザーッと流すだけ、というくらいのスペックがあって、業務用って当たり前にそのくらいできるんだと思っていました（笑）。それとここが重要なんですが、オブジェクト、スプライトがたくさん横に並ぶと、パカパカ点滅したり消えちゃう現象があるじゃないですか。僕がその後行った会社が、2000年前後になってもそういう現象が起こるハードを使っていたんですが、ジャレコでは基本的にそういうことはなかったんです。だから、やっぱりジャレコのハードは良かったんだなと再確認しました。

（ここでBGMとして流していたCDから『じゃじゃ丸ポップコーン』のサウンドが流れ始める）

多和田 あ、この曲は間違いなく俺の曲だね。

一同 （笑）。

吉田 『じゃじゃ丸ポップコーン』は「メガシステム1」のADPCM部分だけ入れてたんだよね。

一同 へえ～。

吉田 曲のループはループポイントがなかったと記憶しているので、プログラムで対応したはずです。確か『じゃじゃ丸撃魔伝』やってる時に突然呼ばれて、「これやってくれ」って言われた記憶があります。たぶん90年頃ですね。

今後、ジャレコ復活はありえるのか!?

――ジャレコの「ここがすごかった！」部分を教えてください。

衛藤 自由で裁量がすごく広かったところです。たぶんナムコやセガだとそこまで自由にやらせてくれないですよね。そこが楽しかったです。

あとは、やってるうちにどんどんハードやスペックが向上していって、みんなで自由に作れている

敵キャラ[illegible]

[illegible]となってしまった[illegible]の攻[illegible]や[illegible]すり抜けられるが、エネルギーを消耗し続け、肉体がないと消滅してしまう。そこで敵キャラに乗り移[illegible]行く一風変わったアクションゲームだ。乗り移る[illegible]場面に応じてキャラを変える戦略が求められる。ジャレコゲー特有の広大なマップも健在。
後に国内版はゲームボーイに、海外版はiOSに移植された。





エネルギーがなくなるまで、[illegible]度やられてもゲームを続[illegible]



終盤、恋人を救出後の展開は感動的。ファンの間[illegible]草となった

ファンタズム
■アーケード ■ジャレコ ■1991年5月



感覚が良かったです。当時は業界全体に割とそういう空気があったんですが、ジャレコは特にフリーな感じでした。

多和田　やっぱり発想とかが自由でないと、どんどん型にはまっていっちゃうじゃないですか。ジャレコは自由な雰囲気があったから、各個人がそれぞれイマジネーションを働かせて、相互に話し合っていくうちにアイデアが融合していくみたいな、いいゲームの作り方ができたと思います。

今のゲーム業界が求めているのは、ああいう雰囲気の中から生まれた柔軟なゲームだと思っていて、できることなら旧ジャレコチームを集めて、小さくてもいいから当時の感覚を生かしたゲームをリリースできたらいいなと思っていますね。

森谷　最後のほうは上からちょっと言われたこともあるのですが（苦笑）、最初の頃は今考えてもやりたいことをやれたという印象はあります。そういう意味では勉強にもなったし、企画なんでほかの開発部署や営業にも顔を出せて、非常にやりやすい会社だったと思います。戻れないんですかね、もう（笑）。

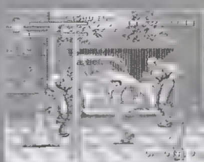
吉田　新入社員で入った時にちょうど自社開発が始まったばかりということで、最初からコアなことをやらせてもらったり、アーケードをやりたいと言ったら実際にやらせてもらったりと、自由なところがありました。最新の家庭用ハードウェアにかかわる機会も与えてもらい、そのおかげでいろんな知識が増えて、ジャレコのおかげで現在の自分があると言っても過言ではないと思います。

A　ジャレコというと社長が一番インパクトがありましたね。僕は結構社長にかわいがられていたと思うので、社長の影響をすごく受けています。あと、当時はセガからきたすごいプログラマーがいて、その人の影響もすごく受けています。結果的にジャレコで学んだことを生かして、いまだにゲーム業

iOS『Avenging Spirit』(海外版『ファンタズム』)配信中・100円(税込)
ニンテンドー3DSバーチャルコンソール『ファンタズム』(ゲームボーイ版)配信中・400円(税込)

[illegible]

ダンディな[illegible]ひげがイ[illegible]リックと[illegible]非行[illegible]年・アレ[illegible]拐[illegible]件を拳で解決するぞ！　二人の攻撃手段はパンチだけじゃない。敵をつかんだらレバー上＋攻撃ボタンで画面奥の壁[illegible]向けて投げつける！　背景に当てて壊せばアイテムが出てくるぞ！　壁がない岸壁などで敵を奥に投げれば、奈落の底に落とすことも可能。タフな敵を[illegible]。長らく移植に恵まれなかったタイトルだが[illegible]在は海外版がiOSで配信中。



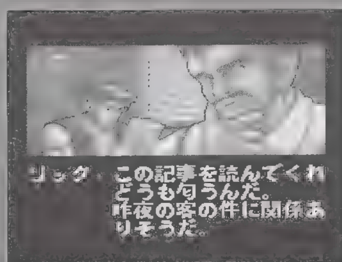
ほぼすべての背景が奥投げで破壊可能。パターンを見るだけでも楽しい



貨物車両の上でバトル。敵を奥に投げれば、残り体力に関係なく撃退可能



AC
64番街
■アーケード ■ジャレコ ■1992年3月
©JALECO LTD



私立探偵のリックと、彼によって更生した青年・アレンの二人が主人公だ

界でご飯が食べれられています。そういう意味ではすごくお世話になった会社です。

当時は、ゲーム業界がスピード感をもって変化している状況だったから、1年単位で人も入れ替わるしハードも変わるので、そのたびに勉強し直しでした。確かに大変ではありましたけど、楽しかったですね。吉田君も同期で同じだと思うんだけど。

吉田　そうですね。ジャレコはほかのメーカーよりも、とても環境が良かったですね。

A　ジャレコのすごいところは、常に日本の2番目か3番目くらいに最新の開発ツールを導入するんですよ。社長稟議でドンと買ってしまう。その結果、いつの間にか開発環境は業界ナンバーワンになってましたから。やっぱり社長がチャレンジしたかったんでしょうね。本当にセガとかに勝ちたかったんだと思います。そういうのに関係ない開発者からしたら、理想的な環境でした。

衛藤　常にチャレンジャーでした。飢えていたんですよね。どうしてもセガやナムコに勝てないので、何とか追い付こうとするんだけど、結局追い付けないみたいな。

一同　（笑）。

——もし今、もう一回ジャレコをやるぞって社長が言ったら、みなさん集まりますか？

一同　……。

多和田　（笑）。ただ、みんなと仕事をやって自分はいろんなことを同僚から教えてもらった。そういう時間を一緒に過ごせたというのは、自分の人生においてすごく貴重な時間なんですよね。そういう時間を共に過ごした仲間とは、また何かやりたいですね。

A　金沢社長がジャレコやってくれるなら、僕また戻りたいですよ。金沢社長にはお世話になったし目をかけてもらったので。

一同　（うなずく）。

——みなさんのジャレコ愛をひしひしと感じます……。本日はありがとうございました！

移植・復刻　iOS「64th Street - A Detective Story」（海外版『64番街』）配信中・200円（税込）

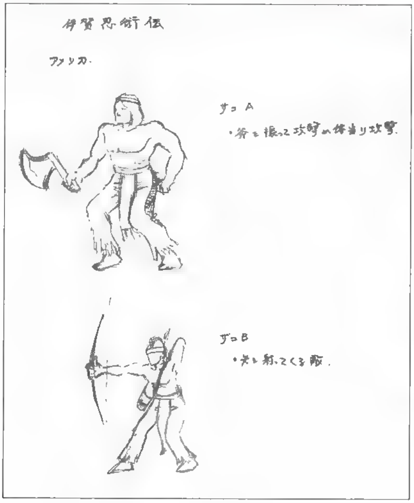
ジャレコ資料室
【アクションゲーム編】

ジャレコ秘蔵の企画書や開発資料の一部をここでドドンと大公開！　各タイトルの原型がどのような形だったのか。そして、いかにして完成形へと近づいていったのかを、資料と共ともに追ってみよう。

Text=有田シュン（シティコネクション）

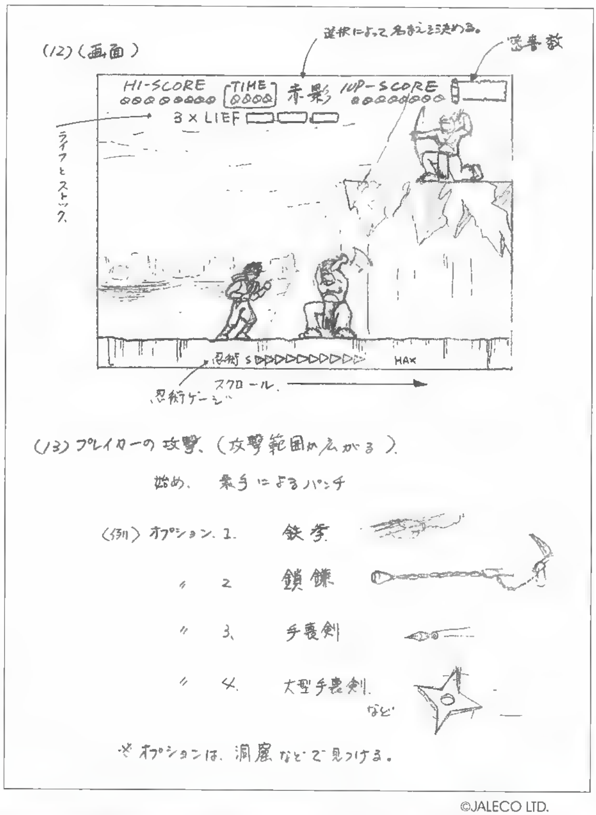
［伊賀忍術伝 五神の書］

世界中を股にかけた大冒険が展開する本作。そのイメージは初期から存在していたことが、資料からもうかがえる。インタビューと合わせてチェックしてみよう。



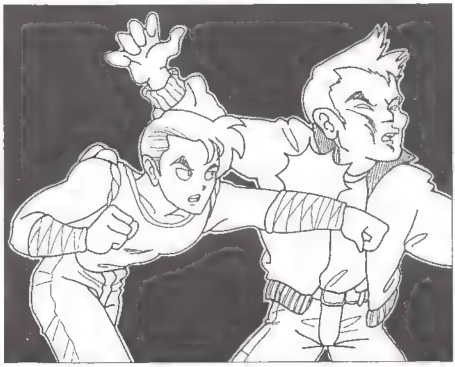






[64番街]

アーバンな雰囲気漂うベルトスクロールアクション『64番街』。開発当初のタイトルは『ラフ ファイター』だった。完成までには紆余曲折あったことが、当時の資料からもうかがい知ることができる。





開発資料の表紙より、上は初期案の『ラフ ファイター』のイメージイラスト。タイトルが『64番街』に変更された際に、下のようにイメージイラストが細かく修正されている

7－3　自機アクション
自機のアクションは、以下のとおりです。

7－3－1　移動
移動には歩きとジャンプ、さらにコントローラーを同じ方向に2回入れることによるダッシュがあります。

7－3－2　攻撃
攻撃はコントローラーと攻撃ボタンを使って行ないます。

controller:	button: パンチ



①構える
ファイティングポーズ
（パンチの場合はパンチの、キックの場合はキックのもの）
図はパンチ。
また、敵がある一定の距離にいるときは、敵の胸ぐらをつかむ動きになります。

controller:正面	button:パンチ



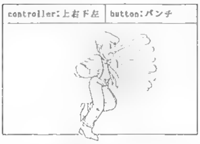
②顔面へのパンチ

controller:下	button:パンチ



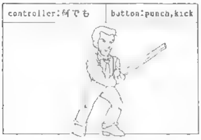
③両手を組んで上から叩きつけるパンチ。
これは腹部を蹴って状態を前のめりにしている敵に有効。

controller:上右下左	button:パンチ



⑬必殺技
これはかなりタイミング的に難しく、熟練を要する技ですが、破壊力の大きな技です。
体が白熱し高速で連続的にパンチを繰り出し、最後にしゃがんでアッパーカットでフィニッシュ。
たいていの敵がこの1発で吹っ飛びます。

controller:何でも	button:punch,kick



⑭アイテム
アイテム（攻撃アイテム）をとると、その後にパンチボタンを押すことで取ったアイテムを使用できます。

7－3－4　ジャンプ
ジャンプボタンを押すとジャンプします。

7－3－5　ダメージ
自機は敵から攻撃された位置によって、そのリアクションとしていくつかのダメージパターンを持っています。

4．ストーリー概要

A．背景

背景は１９２０～１９３０年代のニューヨークに似たパラレル・ワールドのような世界です。街並みや人々の姿は当時のそのままですが、非武器の機械だけ異様に発達して、Ｔ型フォードがエア・カーになって走り回っていたり、街角で女性がコンパクトを開くと機械の手がでて勝手に化粧したり、ロボットの警官が歩いていて駐車違反の車を持ち上げて運んだりたりしています。
人々は、国家統制局のコンピューターに管理され、平和に、そして平等に暮らしています。一部の人間を除いては……。
その一部の人間とは、主に犯罪者です。犯罪を犯すと、その市民番号はただちに登録され、逮捕、収容されます。この市民番号は、カードに特殊レーザーで記されていて、労働、交通、物品の売買、銀行及び公共施設の利用等、あらゆる社会生活に提示が必要なので、絶対的に逃亡は不可能です。裁判制度はなく、その犯罪の軽重、その他の状況をコンピュータが判断し、刑罰が決められます。
ただ、絶対的に不可能な筈の追究を逃れ続けている連中、それが地下犯罪者組織、自称Ｕ．Ｕ．Ｐ（Ｕｎｄｅｒｇｒｏｕｎｄ　Ｕｎｉｔｅｄ　Ｐｅａｐｌｅｓ）でした。彼らはもちろん、社会活動はできないので、破壊と略奪の限りをつくし、当局を悩ませ続けています。

B．主人公

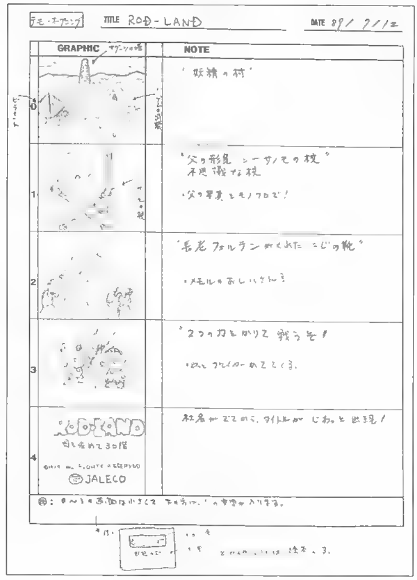
ディックは私立探偵です。またアレンはその助手です。彼等はビルの一室に、小さな事務所を構えています。およそ、こんな平和な時でも、行方不明の人間の捜査、Ｕ．Ｕ．Ｐ等からの護衛、あるいは当局等などのデータ・ミスの調査まで意外と仕事はあるものです。ま、それらは国でもやっていますが、それだけでは満足できない人や国に申請できない事情だってあります。それらの依頼により、探偵業はいい商売です。ただし、違法ぎりぎりの商売なので、当局のチェックはかなり厳しいものです。
ディックは３４才。がっちりした体格で、鋭い洞察力があります。
アレンは２６才。長身で器用ですが、時々冷静さに欠けるのが欠点です。

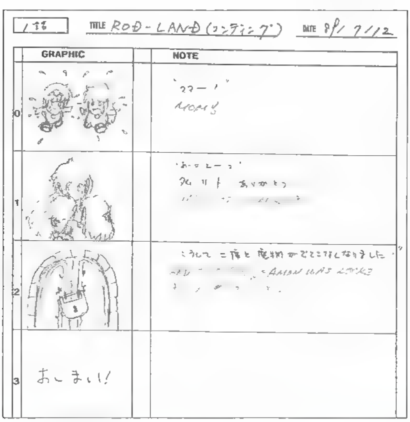
[妖精物語ロッドランド]

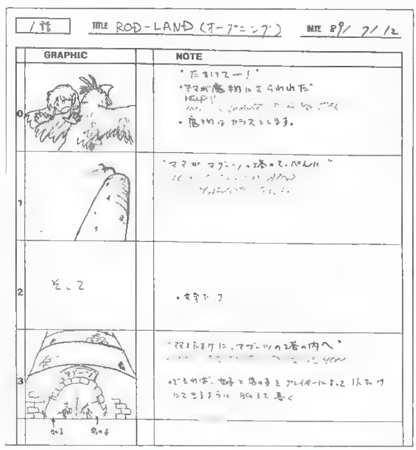
インタビューでも、森谷氏がキャラクターの魅力を熱く語っていた本作だが、企画書にもその熱い思いが詰まっている。各ページとも見ているだけで楽しくなってくる。

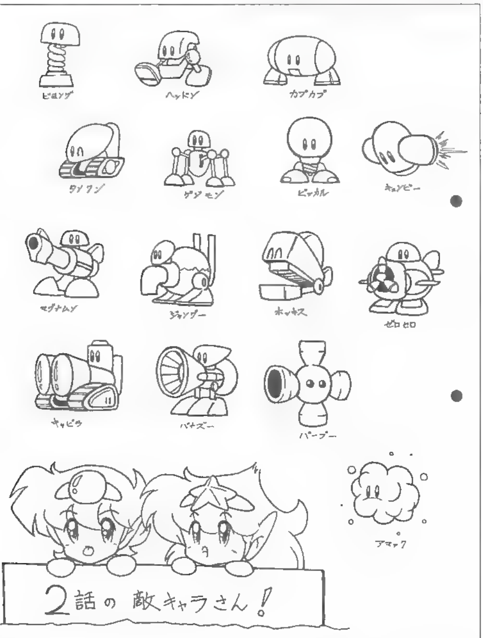


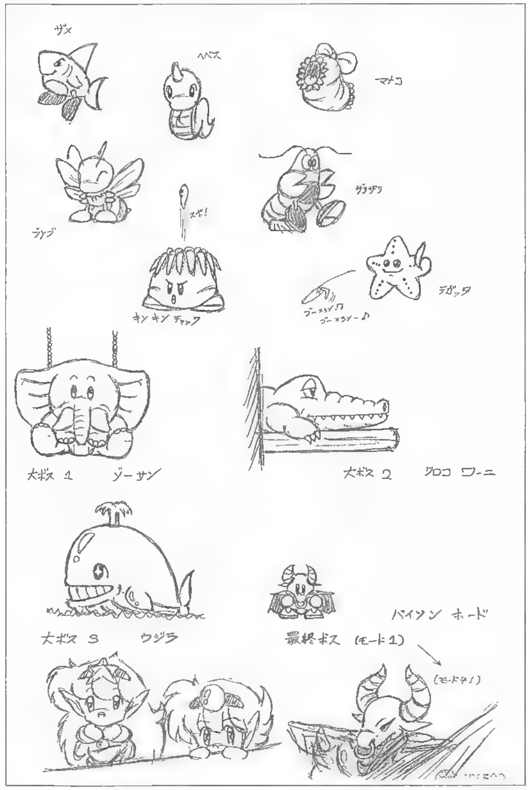


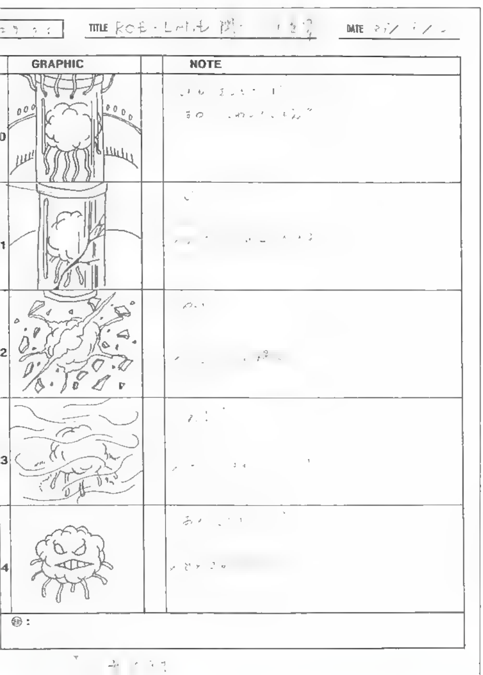






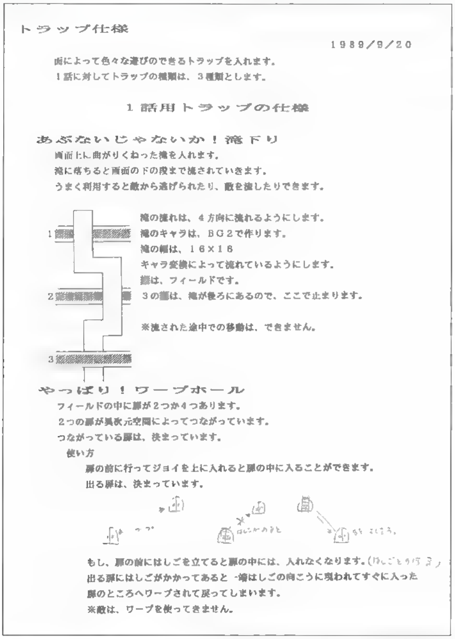






裏面のデモ画面のコンテでは、いくつか没カットもあったもよう




トラップ仕様

1989/9/20

面によって色々な遊びのできるトラップを入れます。
1話に対してトラップの種類は、3種類とします。

1話用トラップの仕様

あぶないじゃないか！滝下り

画面上に曲がりくねった滝を入れます。
滝に落ちると画面の下の段まで流されていきます。
うまく利用すると敵から逃げられたり、敵を倒したりできます。

滝の流れは、4方向に流れるようにします。
滝のキャラは、BG2で作ります。
滝の幅は、16×16
キャラ変換によって流れているようにします。
段は、フィールドです。
3の段は、滝が後ろにあるので、ここで止まります。

※流された途中での移動は、できません。

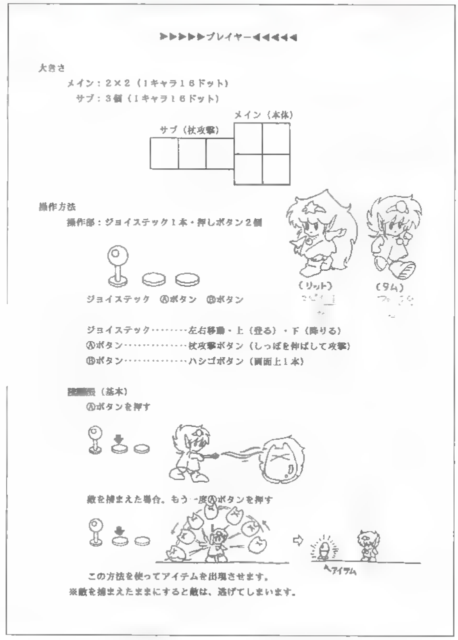
やっぱり！ワープホール

フィールドの中に扉が2つか4つあります。
2つの扉が異次元空間によってつながっています。
つながっている扉は、決まっています。

使い方

扉の前に行ってジョイを上に入れると扉の中に入ることができます。
出る扉は、決まっています。

もし、扉の前にはしごを立てると扉の中には、入れなくなります。
出る扉にはしごがかかってあると一端はしごの向こうに現われてすぐに入った扉のところへワープされて戻ってしまいます。
※敵は、ワープを使ってきません。


▶▶▶▶▶プレイヤー◀◀◀◀◀

大きさ
メイン：2×2（1キャラ16ドット）
サブ：3個（1キャラ16ドット）

操作方法
操作部：ジョイステック1本・押しボタン2個

ジョイステック………左右移動・上（登る）・下（降りる）
Ⓐボタン……………杖攻撃ボタン（しっぽを伸ばして攻撃）
Ⓑボタン……………ハシゴボタン（画面上1本）

[illegible]（基本）
Ⓐボタンを押す

敵を捕まえた場合、もう一度Ⓐボタンを押す

この方法を使ってアイテムを出現させます。
※敵を捕まえたままにすると敵は、逃げてしまいます。

ジャレコの音楽CDが好評発売中!

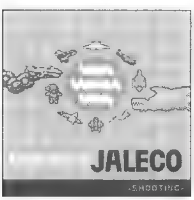
「Arcade Disc In JALECO」ついに完結。すべて基板から新規録音され、幻のタイトル『キメラビースト』もこの世で2枚しかない国内版基板から収録！ Text=風のイオナ(FLOOR25)



Arcade Disc In JALECO -ACTION-

- CD2枚
- クラリスディスク
- 2013年7月31日
- 3150円（税込）

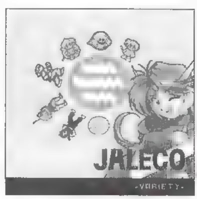
【収録内容】 ノーティーボーイ／ポップフレーマー／ブループリント／カメレオン／パラレルターン／シティコネクション／モモコ120％／忍者じゃじゃ丸くん -VSシステム-／サイキック5／ぶたさん／銀河任侠伝／魔魁伝説／じゃじゃ丸ポップコーン



Arcade Disc In JALECO -SHOOTING-

- CD5枚
- クラリスディスク
- 2013年9月25日
- 5250円（税込）

【収録内容】 エクセリオン／D-DAY／フォーメーションZ／フィールドコンバット／アーガス／バルトリック／エクセライザー／P-47 THE FREEDOM FIGHTER／天聖龍／プラスアルファ／E.D.F. EARTH DEFENSE FORCE／サイバトラー／キメラビースト／P-47 ACES／湾岸戦争／ゲーム天国／セカンドアース グラティア



Arcade Disc In JALECO -VARIETY-

- CD4枚
- クラリスディスク
- 2013年11月13日
- 4725円（税込）

【収録内容】
ピンボ／燃えろ!プロ野球・ホームラン競争／キックオフ／武田信玄／伊賀忍術伝 五神の書／破兆 ／ザ・ロード・オブ・キング／ビッグラン／シスコヒート／妖精物語ロッドランド／64番街／ファンタズム／ビッグストライカー／ソルダム／ベストバウトボクシング／アイドル雀士スーチーパイII／流星雀士キララスター／VS雀士ブランニュースターズ／秘蔵ボーナストラック





SUNSOFT

アトランチスの謎 Adventurer Wynn

・アイアングレー・オフホワイト ■各3990円（税込）

©SUNSOFT ©GAMES GLORIOUS

ゲームTシャツで気分一新！

アクションゲームを「着る」

Text=編集部

季節はすっかり冬。暖かい室内に戻ったとき、上着を脱いだその下にはファッショナブルなレトロゲームが！　新鋭ファッションブランドGAMES GLORIOUSからナイスなグッズが登場だ。

GAMES GLORIOUS 公式サイト
http://www.games-glorious.com/



ギミック！ PREMIUM PACK 100 Limitation

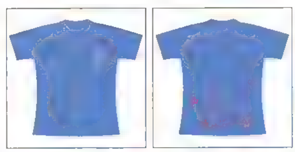
Tシャツ（白）＆トートバッグ　限定100セット　■5775円（税込）

©SUNSOFT ©GAMES GLORIOUS



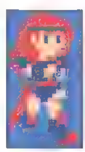
マドゥーラの翼 Lucia & Nyuru

・ステージブルー
・ケープブラック
■各3990円（税込）
©SUNSOFT
©GAMES GLORIOUS



Power of Lucia

■各3990円（税込）
©SUNSOFT
©GAMES GLORIOUS





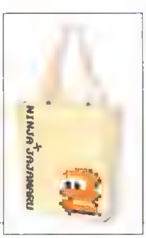
忍者じゃじゃ丸くん JAJAMARU Glorious History

・通常版（黒）・キャッスルグレー
■各3990円（税込）
©JAFP ©GAMES GLORIOUS









ニンジャトートバッグ

■2520円（税込）
©JAFP ©GAMES GLORIOUS

※写真はデザイン上のものです。実際の商品カラーと若干の違いがある場合がございます。

アクション ゲーム名作選

面白いゲームを遊ぶことは楽しいけど、それを人に薦めるのもまた楽しいよね。「これ、ちょっと遊んでみないか?」本誌ライターがプライベートで遊び倒した、「マイベスト」なゲームを気ままに紹介するコーナー。



自分が傷つくことも厭わず、ひたすら戦い続ける勇者となれ!

Text=縁川広明(フリーライター)



魔女と勇者

■ニンテンドー3DS ダウンロードソフト
■フライハイワークス
■2013年4月17日 配信中
■400円(税込)
■CERO A(全年齢対象)
©RSF ©Flyhigh Works ©CIRCLE Ent.

■iOS 5.1 以降(iPad mini、iPad、iPod touch、iPhone) ■rsf
■2012年8月1日 配信中

※画面はニンテンドー3DS版です。



シンプルさを突き詰めた固定画面アクション

画面中央に石化されていて動けない魔女がいる。360度全方位からやってくる敵が中央に到達し、魔女が一定のダメージを受けるとゲームオーバー。勇者は魔女まで敵が到達しないよう体当たりで阻止する。マップは固定だし、地形や障害物もない。敵の種類によって接近する速度が違うので、早く到達しそうなものから次々倒す。基本ルールはただそれだけ。

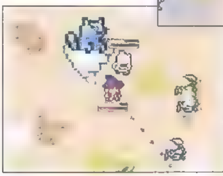
iOS版は仮想キーを、3DSダウンロード版ではスライドパッドか十字キーで勇者を動かして体当たりさせる。最初は本当にそれだけなので、半キャラずらさなくていいのかとか、ABボタンで攻撃と防御体勢を切り替えるとかないのかと逆に心配になるくらいだ。

体当たり攻撃だからか、当然のごとく勇者もダメージを受ける。勇者の体力ゲージが削られていき、なくなると気絶。しかしそれでゲームオーバーにはならない。体力ゲージは見る見る回復し、満タンになったら復活する。実は勇者は不死身で、何度でも生き返ることができる。ただゲージが戻る間は動けないので、その間に魔女が攻撃されるとゲームオーバーになってしまうというわけだ。

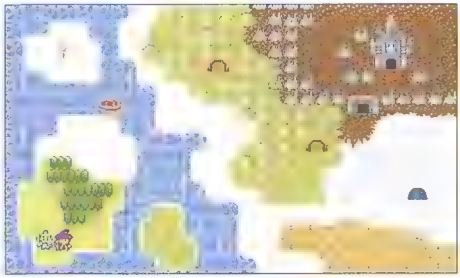
体当たりをするとダメージと同時に弾き飛ばされる。敵の背後から体当たりすることでダメージを大きくしたり、反動を軽減できる。また、敵の落とす回復アイテムで体力ゲージを回復させることもできる。ステージクリアごとに獲得した経験値とお金が集計され、レベルアップしたりお店で剣・防具・靴をパワーアップすることができる。レベルアップで体力ゲージが増え、パワーアップで強くなる。ゲームがシンプルなだけに、この自分が強くなっていく感覚が実に気持ちいい。慣れれば戦い方もうまくなるし、クリア済みのステージで経験値とお金を稼ぐこともできる。1ステージのプレイ時



魔女の攻撃は2種類あるが、狙いをつけなくていいタイフーンのほうが圧倒的に扱いやすい



ステージ最後に現れるボスを倒すとステージクリア。ザコを無視してボスだけ速攻で倒すのもひとつの手だ



ゲームの全体マップ。左下のスタート地点から始まり、右上の城まで1ステージごとに近づいていく

間も長くて3分くらいと短く、クリアしてパワーアップすると手が勝手にもう一回とスタートさせてしまう、ちょっと恐ろしいくらいクセになるゲームでもある。

魔女との関係を想像したくなる

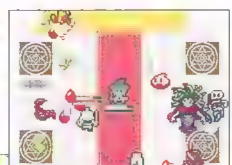
ストーリーもシンプルで、キャラクターには名前もなければ背景情報もほとんど語られない。ただメデューサに石化されてしまった魔女を必死で守り続ける勇者の一途な想いは想像できる。ステージが進むと魔女が一時的に復活するようになり、魔法攻撃で戦いをサポートしてくれるようになるのだが、あくまでも一時的ですぐ元の石化状態に戻ってしまう。勇者の表情はわからないけれど、復活したときの喜びと、また石に戻ってしまう悲しみを想像したくなる。

そういえば昔のゲームは、ドット絵のキャラクターだから表情は想像で補っていたし、断片的な台詞から自分なりに物語を作っていく面白さがあった。見た目の印象だけでなく、そんな懐かしい楽しみ方もできるゲームなのだ。ダウンロード専用の手軽なゲームで値段も安いけれど、そういう楽しみ方ができるユーザーには値段分以上に楽しめるのは間違いない。

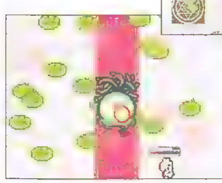
ちなみに、通常のゲームは全20ステージ。レベルやパワーアップは20段階でカンストするので、最終面はちょっと難しいバランスになっている。クリア後に遊べる二つのチャレンジモードもあるので、そこはがんばってクリアしたい。勇者をどれだけ強くしても、受けるダメージはゼロにはできないので、いつどこで（敵が少なく、魔女から近い位置で）気絶するかを考えながらプレイするのが攻略ポイント。慣れてくると、リアルタイムシミュレーションに近い、リスクマネジメントゲームのようだと感じる人もいるかも。必ずしもアクションの上手下手だけで決まらない、思ったより間口の広いゲームなのだ。



クリア後は、制限時間内にどれだけ敵を倒せるか挑戦する「じげんの　とう」と、魔女の体力の限り、ひたすら敵を倒し続ける「しれんの　とう」の二つのマップが出現する



宿敵のメデューサ戦では全種類の敵が大量に出現。回復アイテムを使うタイミングも重要



メデューサ戦は攻撃パターンも変わる連戦形式。勇者の体力ゲージ復活もなくなるハードな仕様

運命の洞窟 THE CAVE

洞窟の奥にあるのは心の闇!?
ブラックすぎる洞窟冒険譚

運命の洞窟 THE CAVE

iOS
■セガ
■2013年12月

Wii U
■2013年2月28日

PS3
■PlayStation Network
■2013年8月28日

しゃべる洞窟は黒い欲望をかなえる

さまざまな能力のキャラクターを切り替えながら冒険を進める……。いわゆる"切り替え系"のゲームというと、何が思い浮かぶだろうか。コアなゲーマーなら、任天堂の隠れた名作『マーヴェラス』を挙げる人が多いか。真っ先に『バイキングの大迷惑』が脳裏をよぎるなら、かなりの通だが友達は少ないタイプかもしれない。

本作は、『マニアックマンション』で知られるベテランクリエイターのロン・ギルバート氏が制作した横スクロールのアクションアドベンチャー。しかも、『地獄だい好き Hell Yeah!』を担当したセガのローカライズチームが日本語化したという、外側の情報だけでクセ者とわかるタイトルだ。

最初に7人の登場人物のうち3人を選んで、十字ボタンで切り替えながら洞窟の奥へ向かう。何といってもほかのゲームと違うのは、

闇を抱えた7人の横顔



タイムトラベラー
博物館をクビになって過去へ来た時間旅行者。その目的は……。
特殊能力
隙間のある壁なら向こう側に移動できる。

騎士
聖剣を求める騎士。しかし、彼には秘密が……。
特殊能力
高所から落ちたり炎を浴びたりしても死なない。

冒険家
古代の秘宝を求め、仲間と冒険してきたが……。
特殊能力
フックにロープをかけて移動できる。

僧侶
山で修行する禅僧。宗派の代表になるためには……。
特殊能力
念動力で離れたアイテムを引き寄せる。

科学者
研究成果が花開く瞬間を見たい女性物理学者。
特殊能力
機械をハッキングして操作できる。

村人
あの娘の気を引きたいと夢見る、さえない男。
特殊能力
水中で息を止められる。

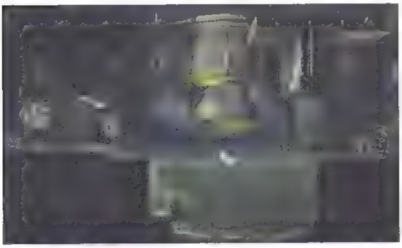
双子
外で遊びたい!
いたずらっ子たちが取った作戦は?
特殊能力
幽体離脱をしたまま他の場所へ移動できる。

そのダークでブラックユーモアにあふれたシナリオ。それぞれが許されざる反社会的な欲望を抱えている。たとえば、厳しい修行に励むも才能に恵まれない僧侶は、それでも宗派の代表になろうとする。科学界最高の賞も獲得した天才科学者は、なお満ち足りず、研究成果のより〝有用〟な使い道へとなびく。彼らは洞窟の中でその欲望をかなえてしまうのか……。

ゲームのナレーションは舞台となる「洞窟」自身。「私のミステリアスな魅力あふれる声に驚いたかね。私は洞窟だ。うん、まあ、しゃべる洞窟なのだ」。声優の銀河万丈による語り（※）は、ダンディさと滑稽さを兼ね備え、善も悪をも超えた深みを感じさせる。ゲーム中は皮肉の雨あられ。「いやいや、この洞窟の中では死ねないのだ。そう簡単にはね……じつは私の中で誰かを死なせると保険会社のレートがひどいことになるのでね」。洞窟の声を聞いているだけでニヤニヤしてしまう。



トゲの穴を飛び越すなど、アクション要素はあるが難度は低い。死んでしまっても元の場所に戻されるだけで、ペナルティはない。トライ＆エラーを繰り返して謎を攻略しよう



選んだキャラによって異なるステージが洞窟内に登場する。冒険家は古代遺跡、村人は遊園地、騎士は中世風の城とバラエティ豊か。謎解きの仕掛けも舞台に合ったものになる

登場キャラの特殊能力は1種類ずつなので、謎解きはそれほど複雑ではない。誰かが先回りして拾ったアイテムや能力で装置を動かし、あとの2人が現場で作業をする。もしくは3人で同時に床に乗る、などのパターンが多い。アクション性も高くなく、本誌の読者だったら余裕だろう。

これは、プレイできるショートフィルムだ。海外では、シニカルなショートフィルムが映画のひとつのカテゴリーとして成立している。プレイヤーはキャラを動かすことで欲望の中に入り込み、彼らの〝悲劇〟を体感していく。親の言いつけを破って外で遊びたい双子のシナリオはまさにホラー。過去を正そうとするタイムトラベラーのシナリオはブラックなSF。七人七様、7本のシナリオが楽しめるのだ。WiiU、PS3版は3キャラを分け合っての協力プレイも可能。気の合った友人と謎解きを相談しながら、映画気分で攻略するのも悪くない。

おまけの壁画をコンプリートしよう！

洞窟内には、チョークでイラストが描かれている場所があり、その前でボタンを押すとキャラの壁画（一枚絵）が手に入る（各キャラごとに全8枚＋α）。この絵がなんともキッチュでシュール。暗い欲望の谷に落ちていくさまをどぎつく鮮やかに描く、いや〜な紙芝居といった感じ。ちなみに、最後の最後の行動によってバッドかグッド、どちらかの壁画が追加される。

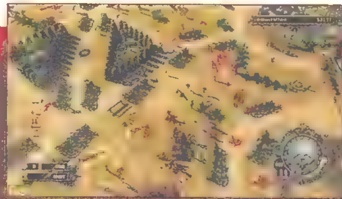


幼い頃から修行してきた僧侶。だが能力が開花せず、いけない怒りが沸々と込み上げる……



大きなお屋敷に生まれ、幸せなはずの双子。彼らの無邪気な邪悪さは、どこへ向かうのか……

※声優の銀河万丈による語りはWii U版とPS3版に収録されており、iOS版は英語音声のみ。



自慢のマシンでゾンビを殺戮！
単純明快なドライブアクション

Text=[illegible]（フリーライター）

Zombie Driver HD（ゾンビドライバー）



PS3
■PlayStation®Network
■サイバーフロント
■20[illegible]年[illegible]月[illegible]日
■1000円（税込）
■CERO D（17才以上対象）



360
■Xbox LIVE
■サイバーフロント
■2012年10月17日
■1000円（税込）
■CERO D（17才以上対象）

ゾンビどもを轢き殺しながら さまざまな依頼を達成せよ！

映画やゲームに限らずさまざまなエンターテイメントで吹き荒れているゾンビブーム。似たような作品も続出する中で本作『ゾンビドライバーHD』は、カーアクションとゾンビの組み合わせで勝負を仕掛けてきた。まるで映画の王道路線のようだが、それだけではストーリーを膨らませることは難しいだろう。しかしこれはゲームだ。ストーリーは極力排除し、車を使ってゾンビを何とかしてしまえばいい。そんな割り切りが単純で明快なゲームを生み出した。

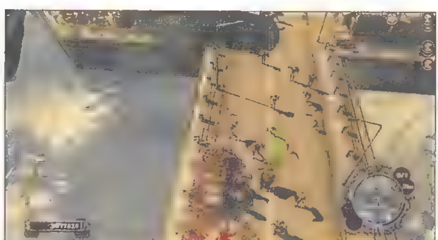
主人公はゾンビ化したドライバーではなく（最初のマシンがタクシーであることから推測するに）タクシードライバーだ。ゾンビに占領された街で生き残っている数少ない人間で、街は廃墟と化しているが道路事情に明るいタクシードライバーなら問題ない。それが一介の運転手ながら主人公が軍から依頼を受ける要因だろう。

最初のミッションは、市役所に立てこもっている市長を救出する「デブ猫」作戦。車に近づいてくるゾンビたちを蹴散らしながら市庁舎に向かい、そこに出現した大量のゾンビを排除する。そして救援に来たヘリに市長を乗せ、主人公は車で基地まで戻ってくればクリアだ。そんなミッションが「ストーリーモード」には次々と登場。序盤はただゾンビを轢き殺すだけでミッションをクリアできるが、巨大なモンスターの攻撃を避けながら反撃したり、車が近づくと爆発するゾンビの襲撃を回避（または利用）しながら目的地に向かうなど、多少のテクニックが必要になる場面も出てくる。それでも車を運転し、ゾンビを倒し、ミッションをクリアするというシンプルな目的は変わらない。

ただひとつ重要なのはマシンの選択だ。ミッションによっては助



タクシー、スポーツカー、リムジン、パトカー、救急車など、さまざまなマシンが登場する。その中でも強烈なのはやはり戦車だ。周囲を囲まれても余裕でゾンビたちを轢き殺せることはもちろん強力な武器も装備している

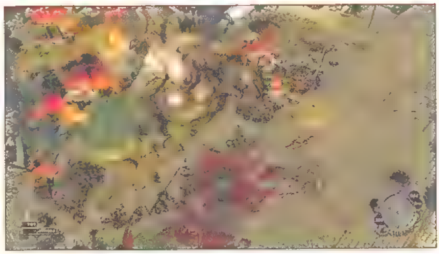


ゾンビの攻撃を受けたり障害物にヒットしたりすると、マシンは少しずつダメージを負っていく。ダメージが蓄積するとマシンは大破し、そのままゲームオーバー。その前にアイテムを取ってマシンをリペアする必要がある

ストーリーモード

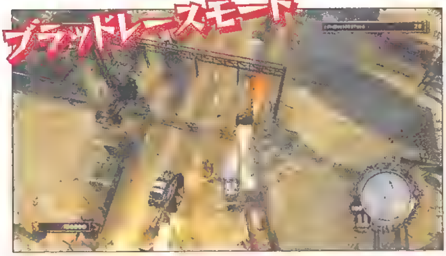


基地から目標地点に向かい、目的を達成して再び基地に戻ってくることが基本的なパターン。全部で31のミッションが登場し、獲得したボーナスでマシンを強化していくことになる



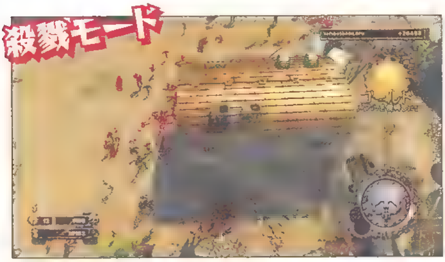
貧弱な武器しか装備していないときに巨大なモンスターを倒すのは大変だ。しかし回復アイテムで確実にリペアしながら何度も武器アイテムを取り、攻撃を続けていれば倒せる。実はそれが大変なのだが……

ブラッドレースモード



廃墟と化しゾンビが徘徊する街に作られたコースで、ライバルたちとレースを行うモード。1位を目指す「レース」、ライバルカーを破壊する「エリミネーター」などのルールが用意されている

殺戮モード

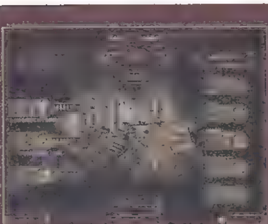


専用のアリーナで、マシンが壊れるまでひたすらゾンビを轢き殺していくモード。「ストーリーモード」のようなクリア目標はなく、出現するゾンビたちをとにかく殺し続けてハイスコアを狙う

けるべき生存者の数が設定されているが、タクシーは4人、リムジンは6人など、各マシンの乗客数には限度がある。助けるべき生存者の数より乗客数の少ないマシンを選んでしまうと、目的地への往復回数と所要時間が増えて作戦失敗の遠因となってしまうのだ。

グロテスク、またはコミカルに描かれることが多いゾンビ。しかし本作のゾンビは、斜め見下ろし画面の中で小さく描かれているためどこか虫のようだ。そんなゾンビたちを車や武器で殺しまくる。それは気泡緩衝材をプチプチする感覚に近い。一心不乱に潰す快感を味わいながら、なぜこんなことをしているのかという背徳感も味わう。ゾンビを題材とした映画やドラマで主人公たちが感じる「人であったもの」を殺す自責の念。単純明快に見える本作だが、実は違う側面からプレイヤーにそれを味わわせているのかもしれない。

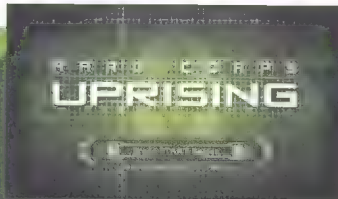
新たなマシンを入手したらガレージで改造！
ダウンロードコンテンツでは使用可能モードが増加!!



装甲、突撃力、スピードを向上させる改造が必要。しかも武器のアップグレードは全車両共通となっているのが嬉しい



「ストーリーモード」で条件を満たしたり資金をためて購入すると使用可能マシンが増加。性能アップや武器の装備、カラーリング変更といった改造もできる。特定モードでしか使えないマシンは、ダウンロードコンテンツで全モード使用可能に。

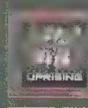


ゲリラ戦アクション最高峰、
KONAMIの伝統を受け継ぐ傑作

text＝レンチ・ロッカク（フリーライター）

Hard Corps:Uprising

ハードコア　アップライジング



■PlayStation [illegible]
■KONAMI
■2011年3月[illegible]
■1500円（税込）
■CERO [illegible]



■Xbox Live [illegible]
■KONAMI
■2011年2月[illegible]
■1500円（税込）
■CERO [illegible]

初心者からベテランまで楽しい新世代2Dアクション！

テレビゲームといえば任天堂の『星のカービィ』シリーズくらいしかプレイしたことのない妻が、新しくゲームにハマりました。それは『Hard Corps: Uprising』です。

本作はKONAMIの古き良き名作ゲームのエッセンスが詰まった、アクションシューティング。

タイトルの『Hard Corps』（ハードコア）（＝ハードな部隊）という文字でお気づきの方も多いと思われますが、本作の基本システムや世界観は同社の2D横スクロールガンアクションシリーズを受け継いだものとなっています。ミリタリーSFの硬派な世界観で、ゲームも一見すると難しそう……。ファンシーなグラフィックと、子どもでも遊べる手頃な難易度の『星のカービィ』シリーズとは、路線が全く合いません。そんな本作に妻が夢中になったのは驚きを禁じえません。

しかも、使うキャラクターは近接攻撃メインで武器の切り替えが不可能なSAYURI（※）。理由は「2種類の銃を使い分けて戦うほかのキャラと違い、SAYURIは刀一本で斬ればいいだけだから簡単」とのこと。驚きの2段攻撃です。そういえばカービィも、敵に近づき吸い込んで戦います。近しいキャラなのかもしれません。

また、妻は「ただキャラクターを動かしているだけでも楽しい」とも言います。本作の開発は、スタイリッシュ対戦格闘ゲーム『ギルティギア』や『ブレイブルー』シリーズで有名なアークシステムワークス。前述2タイトルのノウハウが生きる、本作で新しく追加になった新アクションに注目。「ダッシュ」「二段ジャンプ」「空中ダッシュ」「はじきかえし」「背面取りショット」などのアクションが加えられたプレイヤーキャラクターは、筆者も操作をしていて楽しく感じます。時に繊細にショートジャンプで敵を避け、時に豪快に猛ダッシュからタックルで土嚢（どのう）を吹



※ SAYURI　ダウンロードコンテンツのキャラクター。価格はPS3版300円（税込）、Xbox 360版250円（税込）。ほかに「HARLEY」「LEVIATHAN」の2名もそれぞれ同額で配信中。



全方位にレーザーを射出しながら回転する難敵。壁に張りつき、天井にぶら下がって、レーザーの隙間を縫いながら戦わなくてはならない。思わず「やめてー！」と叫んでしまいそうだ。しかし、容赦ない敵も歓迎したくなるのはなぜ？



往年のKONAMI製2Dアクションゲームに触れてきた人にはおなじみの、懐かしの要塞ゲート。レーザーや大型の光弾をうまくかいくぐるには、「空中ダッシュ」などの新アクションを使いこなす必要がある。目指せ、ノーダメージ攻略！

き飛ばす主人公たちは、確かに見ていて飽きません。

操作性の魅力はわかりました。ではステージの難易度はどうでしょう。果たして妻は無事に先へ進められているのでしょうか？

ライフゲージの残量をほぼ無視する威力の弾丸で精密に狙い撃ってくるスナイパーが潜む密林や、次々とクラッシュする列車の屋根から屋根へと飛び移り続けなければならない場面といった、シリーズベテランを自称する私ですら「やめて！」と絶叫したくなるような過酷な戦場に、妻は文句も言わずに出撃します。

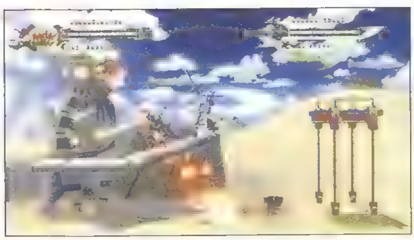
ただ、プレイするのはアーケードモードではなくライジングモードです。普通に遊んだら高難易度の本作を、妻が投げ出さずにプレイし続けられるのは、間違いなく、このライジングモードのおかげでしょう。

アーケードモードは名のとおり、決められた残機数、決められたライフ量など、規定条件下でゲームを進めます。対してこのライジングモードでは、プレイヤーはゲームを進めることによってたまっていく「コープスポイント」を消費することで、「残機数アップ」「ライフゲージ量アップ」「ジャンプ回数＋1」といったアイテムを購入して、キャラクターを強化させることが可能なのです。これにより、初期状態のキャラクター性能ではどうしてもゲームクリアができないプレイヤーも、キャラクターの強化とともにゲームを攻略できるようになっていきます。もちろん、上級者でも強化したお気に入りのキャラクターで、力押しのプレイをする爽快感は格別です。

『Hard Corps: Uprising』は、アクションシューティングのファンならもちろん、ファン以外の方、妻のような高難易度のゲームが苦手な方にも安心してお勧めできる、素晴らしいタイトルです。未プレイの方はぜひこの冬に、硝煙の匂いに巻かれる、熱い時間を送ってみてはいかがでしょうか。



左が主人公の英雄・BAHAMUT。名作『魂斗羅 ザ・ハードコア』ではクーデターの首謀者であった彼の、若かりし頃の雄姿が本作で描かれている。帝国軍の兵士であったが反旗を翻した彼の過去はオープニングムービーで見ることができる



右が噂のSAYURI。銃撃戦がメインコンセプトの本作において接近戦用の刀が主武装という、一見すると玄人向けのキャラクターだが、高い攻撃力とリーチの長いタメ攻撃でかなりの強さを誇る。攻撃もシンプルな分、初心者にもオススメの女傑だ

ちょっとした懐かしの裏技。ステージ1のロード中にPS3版は「上上下下左右左右×○」、Xbox 360版は「上上下下左右左右BA」を入力してみよう。「Let's ROCK」と音声が聞こえれば成功。フルパワーアップも起こらず、残機が30人に増えるわけでもないが、往年のファンには嬉しいサプライズが待ってるぞ。



遺産とスキルを我が子に託し、挑むは一期一会の狂気の城

text＝VHS（フリーライター）

Rogue Legacy（ローグ レガシー）



■Windows 7／Vista／XP
■Cellar Door Games
■2013年6月28日 Steamで配信中
■14.99米ドル（2013年10月30日現在）

ありそうでなかった世代交代ローグライク2Dアクション

『魔城伝説Ⅱ ガリウスの迷宮』『メトロイド』『俺の屍を越えてゆけ』これらにグッときた人は体験版をダウンロードしながら読んでほしい。"ローグ"の名が示すとおり、本作の迷宮は入るたびに構造が変わる。城・森・塔・地下の全4エリアが100以上の部屋で構築され、各エリアのボスを撃破し先祖の仇を討つのが目的だ。ローグライクといえばターン制RPGが一般的だが本作はサイドビューアクションを採用。じっくり考える暇はなく、瞬時の判断が求められその難易度は過激、序盤はザコに3度ぶつかれば昇天だ。だが冒険で得た金や装備は子孫に受け継がれる。その遺産で能力値を上げ、スキルを開放し、武器にHP吸収などの効果を付加しリベンジに挑む。一族の屍の山を築き、何十世代にもわたる悲願を達成するのだ。本作に経験値は存在しない。育成に必要なのは金だ。が、余った金は没収され貯金は不可。一度の冒険でいかに金を稼ぎ、託すのか、それが最大のテーマなのだ。

とはいえ育成を前提としても敵の攻撃は鬼畜級。ほとんどの敵が飛び道具や突進攻撃を有し、どれも攻撃力は高い。ゆえに攻撃を受けない立ち回りが求められる。たとえばジャンプで敵の飛び道具を斜め上に撃たせ、その隙に間合を詰めて攻撃。誘導と一撃離脱の連続、緊張感の高い戦いの中で「剣



数発の攻撃で死亡する打たれ弱い主人公。敵を一撃で葬れるか否かが生死を分ける。弾幕を放つ敵は優先的に排除だ

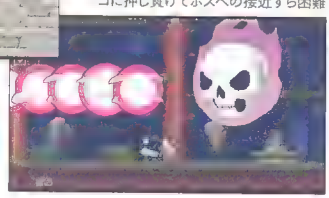
攻撃を食らうとお金をばらまくソ○ックの呪い！　金策重視の本作ではプレイヤーの心を砕く悪夢





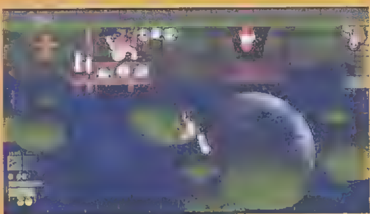
隠し宝箱も多数。武器設計図などのレア宝箱は解除に特定スキルが必要な場合も

ボスは強大なうえ同時にザコがどんどんわく。ザコを一撃で倒せないと、ザコに押し負けてボスへの接近すら困難



【ローグライク】　日本では『不思議のダンジョン』シリーズなどに代表される、ランダム生成ダンジョン、死んだらすべてを失う、セーブ＆ロードによるリトライ不可、などの特徴を含んだゲームのこと。

~Class/Trait/Skill~





先を当てると相打ちになりにくい」「薄い壁は地形越しに攻撃可」「ノックバックした敵を連続ジャンプの追い討ちでハメ」「自機狙い弾幕は引きつけて避ける」…命がけでテクニックを習得すれば、部屋に入った瞬間に最速・最適な行動をとれるようになるだろう。厳密には育成要素がある本作を〝ローグ〟と呼ぶのは不適切かもしれない。しかし一期一会の迷宮に繰り返し挑み、さまざまな状況に直面、判断してゆくことで積まれる自分自身の経験値、それは育成で得られる強さよりもずっと大きな強さであり、何ものにも替えがたい宝だ。積み上げた屍の数だけ強くなれる。これこそ〝ローグ〟の神髄であり、本作がその名を冠している理由にほかならない。

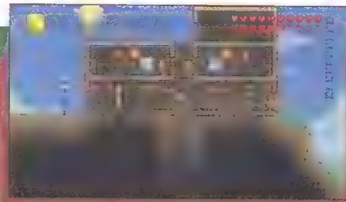
ダウンロードが済んだら挑み、倒れ、託し、そしてまた挑むのだ。周回を重ねるたび巨大化する敵をねじ伏せ、収集コンプ後もタイムアタックや一世代クリアなど遊び方は無限。戦いの系譜を刻め。

いいシゴト、きっと見つかる。オススメ求人（一部抜粋）のご紹介

下級職	上級職	職業適性……こんな方を優遇します！
Knight	Paladin	能力補正なしの実力で稼ぎたい方。ガードスキルが便利。
Barbarian	Barbarian King	腕力はないが打たれ強く、緊急回避スキルで生き延びたい方。
Knave	Assassin	無敵スキルを使って宝箱を確実に解錠したい方。
Shinobi	Hokage	要資格（※）腕力と素早さに自信はあるが打たれ弱いんだってばよ！ な方。
Miner	Spelunker	要資格（※）とにかく稼ぎたい方！ Gold Gain Upスキル開放の特典も！

（※）スキルツリーにて該当職種の資格をアンロックしてください。

【コントローラーを用意しよう】 抜群の操作性を誇る本作。歩行スピードは通常のアクションのダッシュ並み、多段ジャンプと空中ダッシュの組み合わせで複雑な地形も走破可能だ。というか複雑な移動を多々要求されるのでとてもキーボードではカバーしきれない。快適なプレイのためXbox 360有線コントローラーなどのゲームパッドを用意しよう。



遊び方は無限大
モノ作りアクションゲーム!!

テラリア



■CERO C(15才以上対象)

掘って削って創りまくれ！ 2D整地ゲーここにあり

入り組んだ地形をただ平らにして、淡々と自分好みの大地を生成し続ける。あら気がつくとそれだけで夜が白み始め、えも言われぬ疲労感とともに不思議な達成感を得ることしきり。そんな気になる整地ゲームの魅力をたっぷり詰め込んで、『テラリア』という作品がリリースされたという話を聞きつけた。

画面を見るとまず何より嬉しいのが、いにしえのゲームハードを彷彿とさせる2Dドットグラフィック。ファミコン世代のゲーマーとしてはパッと見ただけで何だか懐かしんでしまうこのグラフィック。ハードルも低く感じるし、なかなかそそられる。

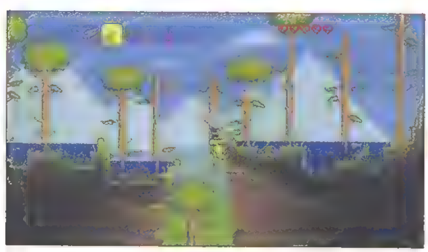
当初はそんな整地ゲームとしてのウワサで知った本作。実際にプレイしてみると整地や建築など、自分のペースで「まったり楽しめる」良さに気がつく。地下に潜む巨大な魔物を倒すなど大まかな目標は用意されているようだが、基本的にプレイヤーの行動は自由。家を造りたければ造ればいいし、キノコを集めたければ集めてみればいい。地中を掘り進めば各種鉱床や宝箱がそこかしこに生成されており、ちょっとしたレアアイテム探索も気軽に楽しめる。この「気軽」というのは本作を紹介するうえでとても重要なキーワード。「気軽」な冒険はおおむね楽しい、という気がします。



素材を集めて、新しいアイテムを生成せよ！ 生成アイテムは壁などの建材から椅子や机といった家財道具のほか、たいまつやブーメラン、鉄砲など数え切れないほど

地中にて宝箱を発見！ 中には冒険に役立つ武具や回復薬などのほか、金塊などが手に入ることも。ちなみにこの宝箱自体を持ち帰って、自分の家に設置することもできる





地下へと続く縦穴を発見！ 奥底には地中湖や溶岩地帯、地底ジャングルなどさまざまなシーンを冒険することができる。ちなみに高いところから飛び降りると落下ダメージで死亡必至



やる気があればこんな長～いお城を建築することも可能。ノンプレイヤーキャラクターを住まわすこともできて賑やか也

自分のペースでゲームを進めていくうちに、もっと強い装備が欲しい、なんて欲がだんだんわいてくる。上位武器のレシピを調べて素材をかき集め、目標のアイテムができたときの達成感もなかなか心地よい。そんな、ちょっと苦労して、ちょっとずつ心地よい、を繰り返していくうちに、だんだん自分が強者の高みに達していく。そんなRPG的要素もまた楽しい。わかりやすくいうと、「俺TUEEE」の感動もここにある。



冒険のお供としてモルモットなどのペットを飼うこともできる。健気に後を付いてくるその姿はとても愛らしい。ペットの中にはゾンビなども存在するらしい

ちなみにインターネットを介したオンラインプレイのほかに、オフラインでの多人数プレイも可能なので、ファミリーで楽しむのもお薦め。ちょいと困ったことに、最近の毎週末の我が家では息子がうるさく『テラリア』やらせてくれとせがんできます。



本作の魅力がタップリ詰まった一枚。原野を生き抜く冒険、仲間との出会い、未知との遭遇など、果てしない世界が待っている！

PS3版新要素紹介＆Vita版も発表!!

モノクマ



シレン

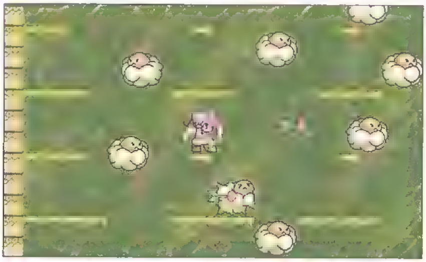


[illegible]



[illegible]

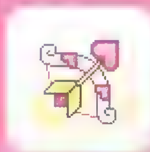
もともとはパソコン用ソフトとして発売された本作。PS3版ではモルモットなどの新たなペットや新モンスター、他作品とのコラボ装備なども用意されている。先日には待望のVita版制作も発表され話題となった。







どきめきインリョクちゃん





ワンギミックを使いこなして キュンキュンズキューン！

レトロゲームの基準とは何か？魔界に降り立った腐れキューピッドのインリョクちゃんがキューピッドの矢で赤い糸を結びつけて魔物を幸せ昇天させるアクション『どぎめぎインリョクちゃん』はそんな疑問のど真ん中を貫く答えの矢をキュンっと射ってくる。

ゲーム序盤はドタドタとステージ内を歩き回り、キューピッドの矢をやみくもに連射して敵を倒しステージクリアするだけの荒ぶったプレイになるはずだ。

しかし弓矢を射るという唯一のギミックが織り成すアクションの多様性と、プレイするごとにスキルアップが実感できるステージ構成にもまれてゲームを理解していくうちに、少しずつインリョクちゃんの動きにキレが出てくる。キューピッドの矢で作った赤い糸のトランポリンで画面内を自在に跳び回り、一体ずつ赤い糸で結びつけて倒すだけでなく連鎖的に愛を伝道し敵は幸せの後に昇天する。

この一歩ずつ前に進むようなプレイ感は、ゲームセンターでよく遊んだステージクリア型アクションゲームのワンコインずつ積み重ねた分だけプレイが上達するあの懐かしきプレイ感だ。

初めて触れるゲームなのに、この込み上げてくる懐かしさは何だろう。そう、僕たちは覚えているのだ。ステージクリア型アクションゲームのプレイの上達を実感できるあのプレイ感を。

レトロウイルスと分類されるウイルスがある。このウイルスは通常のウイルスの自己複製増殖方法とは異なり、宿主のDNAへ自分の遺伝子を組み込んでその複製機構を利用して増殖する。インリョクちゃんも僕らの記憶と経験という遺伝子にキューピッドの矢を射ち込み、じわじわと懐かしきワンギミックが紡ぎ出す面白さを僕らの中で増殖させていく。これこそまさにレトロゲームだ。

ワンタッチ操作だからこそ失敗の悔しさが倍増する

慢心、過信、油断、楽観、これくらい大丈夫だろうと、いわゆる「魔が差した」というのが、あっさりと失敗に結びついてしまう。ただ、自転車をジャンプさせて障害物や落とし穴を飛び越えていくだけ、その極めて単純なルールだからこそ、余裕、甘え、いや増長というべきか、とにかく無根拠に「平気だろ」と思ってしまい、その結果、壁に激突したり、穴に落ちてみたりと、自らのダメっぷりを心底に痛感させられる、そんなゲームがスマホで大人気となっている『チャリ走DX』だ。

このゲームは、説明不要と言っていいぐらいのシンプルなルール。画面をタップして、勝手に走る自転車をジャンプさせ、障害物や落とし穴を乗り越え、ステージの最後まで到達すればクリアだ。

最大のポイントは、ジャンプ中にもう一度画面をタップすると2段ジャンプができること。これによって、大きな穴やでかい壁も乗り越えられるワケだが、2段ジャンプだと飛びすぎて穴に落ちたり、壁にぶつかってしまう、絶妙な配置も多く、自らの判断力が試されるワケである。

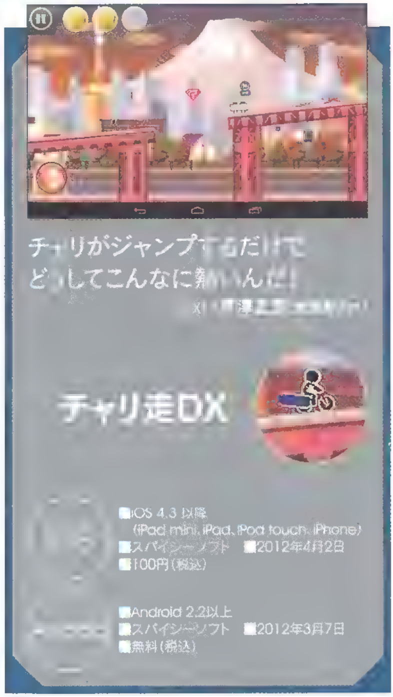
ちなみに、ジャンプは自転車が地面に着いている必要はなく、穴に落ちている途中でも最初のジャンプを実行でき、そこから2段ジャンプにもつなげられる。穴に落ちながらジャンプする高さを調整、といったテクニックもあるワケだ。

このほか、スピードアップや3段ジャンプが可能になるアイテムが登場したり、各ステージに3枚配置されているコインを一定数以上集めると隠しステージがプレイ可能になったりと、プレイヤーをなかなか楽しませてくれる。

そのコインがなかなかの曲者（くせもの）で、穴の途中にあって絶妙なジャンプのタイミングを求められたり、普通に走っていては見つけられない位置にあったりと、後半のステージになるほど取るのが難しい。もちろん、コインを取らなくてもステージクリアとはなるが、3枚すべて集めないと、何となく「負けた感」がある。コインの数が中途半端だとクリアした気分にはなれないのだ。そういう意図で作っているとわかっていても、悔しいものは悔しいのである。

さらにステージもどんどんと追加されており、2013年10月中旬の原稿執筆時点で70ステージを超えるというボリューム。失敗するまで延々と走ることができるグランプリモードも用意されている。

また、「仮面ライダー」（ウィザード版とフォーゼ版を配信）や、ヒューマンビートボクサーとして知られるヒカキン（グランプリモードで登場）、中田ヤスタカ&こしじまとしこの音楽ユニットCAPSULE（隠しステージで登場）など多方面とのコラボレーションや、ニンテンドー3DS版、PlayStation®Mobile版の発売など、その世界を着々と広げている。



©LIRENEO SOFT, Spicysoft

移植・復刻
PlayStation®Mobile『チャリ走DX』配信中・600円（税込）
ニンテンドー3DSダウンロードソフト『チャリ走DX』配信中・600円（税込）

セガの激辛アクション、君はどこまで進めるか!?

アレックスキッド
ザ・ロストスターズ

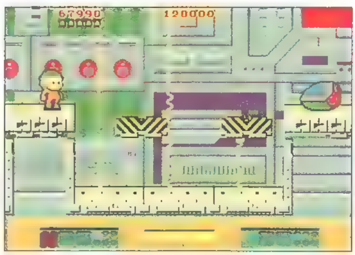
AC
■アーケード
■セガ
■1986年12月
©SEGA

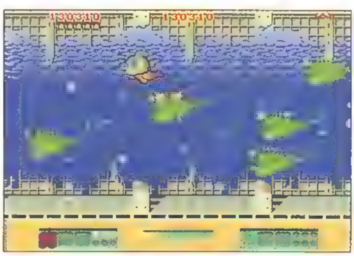


『アレックスキッド』第2弾！

『アレックスキッド ザ・ロストスターズ』は1986年12月にセガからリリースされたアーケードゲームです。前作にしてシリーズ第1作目の『アレックスキッドのミラクルワールド』が同年11月にセガ・マークⅢで発売されているので、かなり間隔の短い続編になります。もしかしたら……ですが同時リリースを狙って、冬季を『アレックスキッド』で盛り上げようとしていたのかもしれませんね。『アレックスキッドのミラクルワールド』でのアレックスキッドことアレクはパンチ（ブロッ拳）を使った攻撃的なアクションゲームでしたが、本作は一転して「避ける」ゲームに変貌しました。本作のゲームの展開を同じセガのアーケードゲームで例えると『ピットフォールⅡ』に非常に似ています。

本作は障害物や敵の数があまり多くないのに、避けるのが異様に難しく、綱渡りをしているような

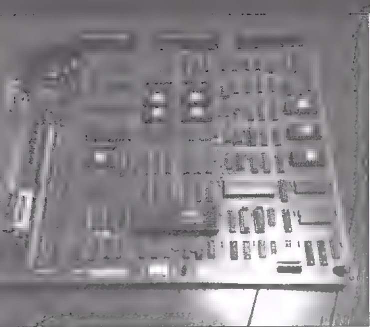

同じくセガ・システム16基板の『ファンタジーゾーン』からオパオパが友情出演。とはいっても本作ではミラクルボールの入れ物なので動いたりしません


超絶難易度を誇る水中ステージ。グラフィックは本当に綺麗なのですが、難易度がステージを進むごとに上昇するので、次第に手に負えなくなってきます





感覚に陥ります。一応ジャンプ以外に攻撃（ショット）もできますが、連射できないうえに時間制限がありますのであまり信頼してはいけません。ただ敵の配置は非常に練られているので、攻撃なしでもクリアは可能です。この辺は同年リリースのセガの名作『ワンダーボーイ』（開発：ウエストン）と同じですね。



『アレックスキッド ザ・ロストスターズ』のセガ・システム16A基板

彼女ができたアレク

本作にしか登場しませんが、このゲームは2人同時プレイ時に可愛らしい女の子が使えます。彼女の名前はステラといい、タイトル画面やインストカードにもしっかり「with STELLA」とあります。右ページに掲載したインストカードのイラストだと本当に可愛らしく描けていて、本作がヒットしていればセガ初のメジャーヒロインになれたかもしれないと思うと悔やまれるばかりです。ただ片方はせっかくのステラが背を向けて泳いでいく姿が描かれているのと、アレクともどもミスした際の断末魔の声がすごいのが残念です。

これから遊んでみる方へ

正直に申し上げますと本作の難易度は高すぎます。出る敵、出る足場すべてがプレイヤーをミスへと誘います。さらに復活後の無敵時間が短く、ゴリ押しプレイもできません。私は初めて遊んだ時、2分もたたずにゲームオーバーになった苦い記憶があります。

湯水のようにクレジットを投入して攻略パターンを構築したいところですが、まずはひと呼吸置いて画面を眺めましょう。そして敵をよく見て行動パターンをつかみ、行けると思った瞬間に飛び出しましょう。ステージ3まではそれでなんとかなるのですが、その先の水中ステージの操作性があまりにも難しく、筆者の場合はつい投げ出して『ワンダーボーイ モンスターランド』などを遊び始めてしまいます。

基板をお持ちでしたら、DIPスイッチ2の3と4をオンにすると残機無制限になるのでそれなりに進めますが、後半に行くと怒濤の頻度でアレクの断末魔の声を聞くことになるのであまりオススメしません。

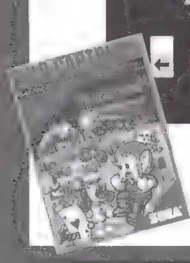
ですがシステム16らしい発色で描かれたパステルカラーの世界と、Hiro師匠の素晴らしいゲーム音楽が合わさったビデオゲームらしい世界観に浸れるのは、本作ならではの体験ですので、ゲームセンターで見かけたら一度と言わず、500円ほど遊んでみてください。

移植作品

セガ・マークIII／マスターシステム版

鬼のようなアーケード版とは打って変わってマイルドな難易度になり、かなり遊びやすくなっています。また、ルールがタイム制（ミスするとタイムゲージが減らされる）になり、ショットがストック制になりました。初プレイ時にはこれが同じタイトルなのかと驚きました。手軽に遊ぶという点では良質な移植ではないでしょうか。





アーケード版ではアレクとステラが仲良く飛び跳ねていたタイトル画面を、セガ・マークIII版では独りで交互に飛ぶアレクの姿が涙を誘います

Wiiバーチャルコンソール『アレックスキッド ザ・ロストスターズ』（マスターシステム版）配信中・500Wiiポイント

倒す！　倒される!!
アクションしたくなるページ

パソコンACTION Magazine

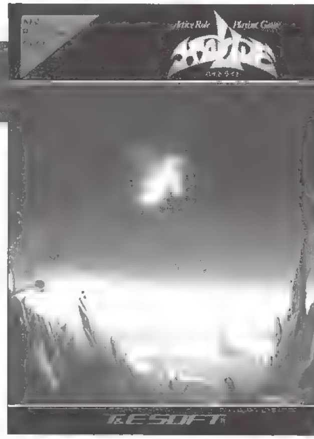


Illustration＝波多野ユウスケ

Text＝長門克弥（フリーライター）
※資料協力＝ゲーム保存協会

ハイドライド

■PC-8801　■T&Eソフト
■1984年12月13日



**ロールプレイングゲーム黎明期、
「もっと手軽にRPGを楽しみたい！」
という作り手の思いから、『ハイドライド』は生まれた。
アクションRPGの誕生――
それはクリアに反射神経が必要なRPGの誕生。
これは立派にアクションゲームだ。**

アクションRPGの金字塔

※引用写真出典…『ハイドライド』
株式会社ティーアンドイーソフト・1984年

今遊び直しても面白い T&Eソフトの代表的作品

〝ハイドライド〟。

この名の持つ響きはどうだろう。80年代中期のパソコンゲームシーンを知る者にとって、この響きは特別な意味を持つ。リアルタイムでプレイした人ならうなずいてくれると思うが、その面白さは魔術的だった。いわゆるARPG（アクションロールプレイングゲーム。『ハイドライド』は「アクティブロールプレイングゲーム」と名乗っていた）の先駆とされ、同ジャンルを語るとき、決してこの名を避けて通ることはできない。

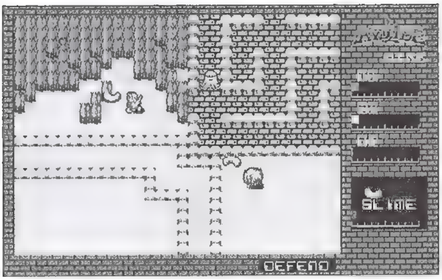
『ハイドライド』の神話は、84年12月に始まる。もとはアクションゲーム好きのT&Eソフト内藤時浩氏が、「コマンド入力のないRPGを作ろう」と制作した作品だったが、開発中にコスモスコンピュータの『カレイジアスペルセウス』が登場し、やりたいことを先にやられたと焦ったという（「蘇るPC-8801伝説」2006年、アスキー刊より）。その年11月には木屋善夫氏の『ドラゴンスレイヤー』（日本ファルコム）が登場。発売順から言えば、先駆者ではなかった。

しかし『カレイジアス』は無名で終わり、後発の『ハイドライド』は売上において『ドラゴンスレイヤー』をも蹴散らしてPCゲーム誌のランキングに約2年載り続けるという驚異のロングランヒットを記録。なぜかと鑑みるに、その時期において完成度がずば抜けていたからだと思う。パステル調のグラフィックは、発売されたどの機種においても――PC-6001mkⅡでさえ――美しく幻想世界を表現していた。音楽はわずか1フレーズの無限ループだが、当時はノーBGMのゲームも珍しくなかったし、謎解きは難しくとも、致命的なバグやハマリはなかった。良質な家電製品のごとく、長きにわたって愛され続けた。続編の発売後も売れ続けていたことは特筆に価する。

不朽の名作はなぜ今も続くシリーズ作になり得なかったか

『ハイドライド』は矢継ぎ早に数多くの機種に移植されたが、厳密には移植ではないという。

「あれはですね、全部新規開発です。移植じゃないです。（中略）X1に関しては、あの絵すらも描き直してますから。」（『蘇るPC-8801伝説』14ページより、内藤氏発言）



序盤はスライムやローパーを倒してレベル上げ。平地で休んで体力回復。この繰り返しがなぜか楽しい

※引用写真出典…『ハイドライド』株式会社ティーアンドイーソフト・1984年

PC-8801のオリジナル版を作った際に、あまりにも独特のやり方でプログラムを組んだため、「ソースが汚く」、作り直したほうが早かったという。そのためBGMも機種ごとに違う。先に音楽は1フレーズの無限ループと書いたが、PC-8801版にはその1フレーズすらない。ゲーム中はおろかエンディングまでBGMが同じものもある。MZ版はエンディングに別BGMが流れたりし、各機種の違いを今調べ直してみるのも面白い。

さて、『ハイドライド』は今で言うならARPGだが、視点を変えれば別のジャンルとしてくくることもできる。すなわち「ファンタジー作品」というくくりである。リアルさが売りの経営系シミュレーションゲームやスポーツゲームでもなく、科学的考証が要求されるSF作品でもない。こういう作品は設定や内容がいかに荒唐無稽でも、面白ければそれでいい。

僕の中学校1年の頃、こんな話題が出たことを覚えている。

「魔法使いに『フェアリーを返せー!!』って言いながら突っ込んだら、フェアリー出てきたんだよ」

魔法使い（WIZARD）が捕らえているのは3人目のフェアリーだ。単に魔法使いを倒すだけではフェアリーを獲得できないので、その救出方法が本作で最大の謎だったのだが、そのプレイヤーは挑戦を繰り返した挙句、「そう叫ぶことによって」ついにフェアリーを救出したという。

ゲームがプレイヤーの叫びに感応するはずがない。知識としてはわかっているのだが、そこは頭の悪い中学1年だ。プレイヤーの気合がフェアリーを呼んだのか？と、ちょっと思った。

今思うとかなりの馬鹿だが、しかしゲームと気合は全くの無関係というわけでも決してない。シューティングゲームでボスキャラに何度目かの挑戦をするとき、「今度こそは！」と意気込む。ソーシャルゲームでガチャを引くとき、つい祈りを込めてしまう。全くの無感動でボタンを押すと、チャンスを逃してしまう気がする……。

剣と魔法の世界、フェアリーランドで、魔王バラリスを倒し、妖精に変えられてしまった王女アンを救い出す。今ならば通用しそうにない（逆に新鮮か？）世界設定を、傑出したグラフィックとプログラム技術で表現することに成功したがゆえに、『ハイドライド』は神話を築いた。その世界観をさらに広く、深く押し広げた『Ⅱ』もまた成功を収めた。その次作『3』は、時間や睡眠、装備の重量などの概念を盛り込むことによってファンタジー作品の『ハイドライド』をより地に足の着いた作品にしようとし、天高く飛翔するはずだった『ハイドライド』の看板は、装備の重量からか、着地した後再び飛翔することはなかった。

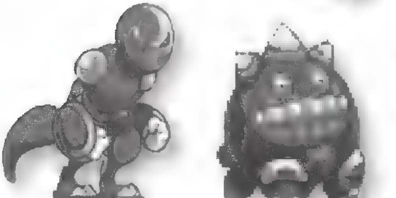
ゲーム黎明期、作品のレベルが低くても当たり前だった時代に頭ひとつ抜きん出たがゆえの、一時的な成功だったのだろうか。しかしシリーズは消えても、残した足跡は決して消えることはない。

同人＆インディーズゲームを
応援する専門コーナー

同人 ACTION

GAMESIDE





ゲーム全体から懐かしいテイストを放っている2Dアクション新作。新世代が作った2Dアクションへのリスペクトを感じ取れ!

Text＝風のイオナ(FLOOR25)



MISSION TO DEPTHS

Windows

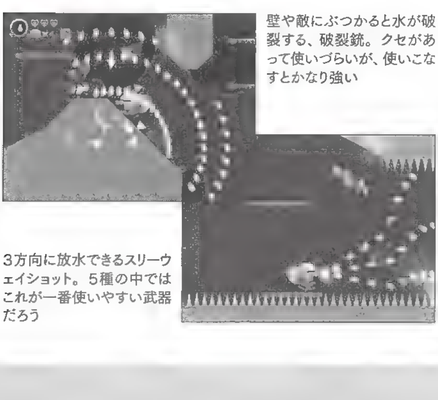
- ■Windows 8／7
- ■day-to-day management
- ■2013年8月発表
- ■700円

全体的に80年代テイストなアクションゲーム

　同人界隈ではシューティングに比べると数が少ないアクションゲーム。それでも年に数作は確実に楽しませてくれる作品がリリースされるからたまらない。今回紹介する『MISSION TO DEPTHS』も委託販売開始後、店頭でデモを見た瞬間80年代テイストに思わず顔がニヤけてしまった1本だ。

　主人公はパワードスーツを身に着けた丸っこいキャラで「これは『パラデューク』のオマージュか?!」といった予想をかき立てられる。さらに、人体の中へと潜入して寄生生物を壊滅させるシチュエーションは映画「ミクロの決死圏」や「インナースペース」、ゲームでは『Xマルチプライ』や『アバドックス』などの影響が見える。

　システムは8方向スクロールのシンプルなアクションゲーム。プレイ開始時とステージクリア時には、ストーリーを補足してくれるビジュアルモードが挿入される。道中に探索要素はなく、ボスのいる場所までは基本的に一本道で、ステージは全部で3と少なめだが、1つのステージの中に3つのエリアが存在していて、実際にボスにたどり着くまでには結構なボリュームがある。ステージ内のエリア構成は明確に数字などで表示されるわけではなく、BGMが切り替わったところが次のエリア突入ということだ。



壁や敵にぶつかると水が破裂する、破裂銃。クセがあって使いづらいが、使いこなすとかなり強い

3方向に放水できるスリーウェイショット。5種の中ではこれが一番使いやすい武器だろう

【STORY】

　惑星から惑星へと渡り歩き、現住生物へと寄生する宇宙寄生生物が、次なる目的地として地球にたどり着いた。

　寄生生物は、寄生した宿主の意識を乗っ取り、惑星の資源を食い尽くしてしまうという、全宇宙でも恐れられている存在だ。

　宇宙寄生生物は、とある学校で学生生活を送っていた、学生たち（右で紹介している3人）に次々と寄生していき、地球人の意識を乗っ取ろうとしていく。

　そうはさせまいと、地球の危機を救うため、立ち上がったエージェントが主人公だ。

　寄生生物を壊滅させるべく、主人公は寄生生物に寄生された人間の中に潜入し、武器の放水銃を手に悪の根源を壊滅させる、それが本作の最終目的だ。

ゲームの舞台はこの3人の体の中！



射程距離を変えられる放水銃の使い方が攻略の鍵だ！

　肝心のアクションゲーム部分について解説してみたい。初プレイ時に率直に感じたのは、同人作品特有の尖った部分がなく、かなりオーソドックスな作りになっているという点だ。はっきり言ってしまえば個性的なシステムは一切なく、これまで遊んできたさまざまなアクションゲームから、良いと思える部分を集めて、それでいて余分な部分を削ってシンプルに遊ばせてくれるといった感じだ。

　プレイヤーの武器は射程距離が調節できる放水銃。本作で唯一アイデアで光る点だ。武器は全部で5種類で道中に落ちているアイテムを拾うことで武器チェンジできる。ちなみに武器のストックはできず、常に持てる武器は1種だけなので、場面にあった武器を選んで進むことが要求される。これはプレイを重ねることでその場面にどの武器が有効かがすぐにわかるだろう。武器ストックでチェンジさせてくれないのは、プレイヤーに「何も考えずにすべて拾えばいい」とはさせないためだろう。

　敵配置もそうなのだが、ボスも含めてゴリ押しでは簡単に突破させてくれない。道中では突進すれば敵の攻撃を食らう初見殺しが随所にちりばめられていたり、ボスも何度もミスしながらアルゴリズムをしっかりつかむ必要がある。

　かわいいキャラが目立つが、骨のあるゲームとなっている。アクション好きはぜひ遊んでほしい。



ステージ1ボス。手ごわい攻撃で簡単には突破させてくれない。何度もトライしてパターンをつかもう

「女の子の体の中に入りたいという欲望から始まったゲーム」

『MISSION TO DEPTHS』制作スタッフ
day-to-day managementインタビュー

（写真左から、OGA、かとぱん、shu）



好きなアクションゲームを形にしたという『MISSION TO DEPTHS』。制作した現役大学生3人の思考に潜入だ！

Interview=
風のイオナ（FLOOR25）

『スーパードンキーコング』は制作時の共通言語でした

――始めにメンバーの紹介をお願いします。

かとぱん（以下、か） サークル代表で企画とプログラムをやっているかとぱんです。

ｓｈｕ（以下、Ｓ） グラフィックとマップデザインを担当しているｓｈｕです。

ＯＧＡ（以下、Ｏ） 敵のＡＩとエフェクトを担当しているＯＧＡです。

――サークル結成のきっかけは？

か ゲームを作りたくて、同じ大学で仲のよかった高校の同期の友人を誘ってサークルを立ち上げたのが最初ですね。

Ｓ 僕はかとぱんがゲーム作ってたのを知って「いいなぁ、俺もゲーム作りたいなぁ」ってボソッとツイッターでつぶやいて……。

か 「じゃぁ、一緒に作る？」って僕から話しかけたんだよね（笑）。ｓｈｕさんは当時ツイッターでよく絵をアップしていたんで、グラフィックを担当してもらおうと思って。

Ｏ 僕は前作の『ミッシングナイト』を学園祭で買った時に「僕もゲーム作ってみたいんですよ」って話をしたら、後から「一緒にやらない？」って声をかけていただいて。

――3人そろって、いよいよ『MISSION TO DEPTHS』の制作に入るわけですね！

か 企画は僕なんですが、前作の『ミッシングナイト』は女の子が全く出ないゲームだったんです。で、ｓｈｕさんは女の子を描くのがうまいので、女の子を描いてもらうための企画をってことで考えたのが『MISSION TO DEPTHS』の前身になるゲームです。

――全体的にレトロテイスト漂うゲームデザインになっていますよね。

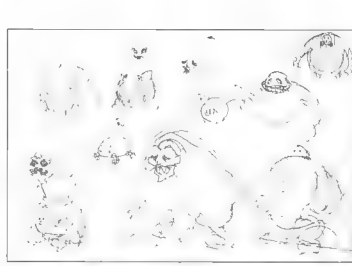
か 僕らの世代だと2Dアクションは普通にやってますからね。

Ｏ 『大乱闘スマッシュブラザーズ』なんかは自分で持ってなくても友達の家に集まって遊んだりとかしてましたから。

――90～00年代も2Dアクションは一定数リリースされてますもんね。あと、人体に潜入する設定ですが、これは同様の設定の映画やゲームからヒントを得てるんですか？

か 実は……ｓｈｕさんがかわいい女の子の絵を描いてきたんで、それを見て「これは体の中に入るしかないだろう！」と（笑）。

――うわーー！　それは予想外だ（笑）。



ｓｈｕ氏によるラフデザイン。「ナイトメアー～」の雰囲気がよく出ている



ラフを元にゲーム用に描かれたキャラ。怖くてかわいい仕上がりに

Q1 サークル名の由来は？ 「自分と一緒にサークルを立ち上げた友人が当時付けたんですが、"自転車操業"を英語にしたみたいですね」（かとぱん）

S ちなみに敵キャラに関してはかわいらしい感じのあるデザインにしたかったんで、ディズニーの「ナイトメアー・ビフォア・クリスマス」を参考にしています。

――そこは雰囲気出てますね。アクション部分では水の軌道を調節できる放水銃っていうのがなかなか面白いな、と。

か 最初に体の中を水でキレイにしていくってアイデアを考えたんです。で、ホースから出る水の動きが独特なので、最終的にはアクションシューティングでショットの軌道が特殊っていう感じに落ち着きました。

――制作時に意識したアクションゲームってあるんですか？



上はボツキャラ含む登場人物。こんなかわいい子なら確かに体内に入りたい?!　下は主人公のボツデザイン

S 『スーパードンキーコング』ですね。かとぱんとは共通言語みたいなもので。

か 何かあると「『スーパードンキー』のアレみたいな感じで！」って言ったりね（笑）。

S あとミス時の演出は『ロックマン』のオマージュです。『ロックマン』好きなんで（笑）。

O あれは僕が作ったんですが『ロックマン』動画をスロー再生させながら作りましたよ。

――そういう遊びは同人らしくていいですね。

か ザコ敵なんかもたとえば『スーパーマリオ』のクリボーみたいに歩くだけのキャラが欲しいよねって感じで、きっかけには遊んできたアクションゲームがありますね。

――そして案外ザコ敵も殺しにきますよね。

S そうですね。なかなかとっさには避けられないと思うんで、敵の位置をちゃんと覚えておかないと、いけないですね。

O 初見殺しはかなり入ってますよ。

か 最初は走り抜けてもらって、それで何度も死んで覚えてね、ってのはありますね。

――ゴリ押しで進めないですしね。あとクリスタル100個で1UPって定番ネタが（笑）。

か 行き先の案内みたいなのを入れたかったんです。ランドマーク的な。でもクリスタルを集めたらご褒美が欲しいじゃないですか。それで集めたら1UPするしかないと（笑）。

――なるほど（笑）。あとボスが結構強くて倒すのに苦労しました。

か 『ミッシングナイト』のラスボスが弱かったんで、今回はボスをちゃんと作りたくて。ボスを倒したら「がんばったな」とか「豪華なボスだったな」と思ってもらいたかったし。

O ラスボスはモーションも多く入れたし、時間をかけて作りました。僕自身、作ってるうちに慣れてきたっていうのも大きいです。

――次回作は考えてますか？

か 就職してもゲーム作る時間が取れればまた新作を作りたいですね。

S 趣味として続けていければね。ちなみに次もアクションが作りたいです。

――次回作も期待したいですよ！　では最後に読者に向けて何かひと言お願いします！

O 使いにくい武器でも使ってるうちに慣れてくるんで、いろいろ使ってみてほしいです。

S レトロ感が売りですね。昔遊んだゲームのテイストを感じてもらえたら嬉しいですね。

か 一部で死にゲーと言われてますが、そこまでひどい難易度じゃないんで、がんばってクリアしてほしいです。キャラがかわいいので、ぜひ女性の方にも遊んでほしいです（笑）。

――設定の由来で引かれそうですが（笑）。今日はありがとうございました！

Q2 好きなアクションゲームは？　「『ヨッシーアイランド』と『風のクロノア』です」（かとぱん）　「『ロックマンX』シリーズが好きですね」（shu）　「アクションシューティングですがPSの『機動戦士ガンダム』が好きです」（OGA）

Action Game Music & Action Game Video ARCHIVE



仕掛けられた罠をトライ＆エラーの連続で進むアクションゲーム。同じBGMでもミスしたときはイラッとするが、クリアしたときは爽快なフレーズに変わる。そんなさまざまな記憶を乗せたBGMをサントラで振り返ろう！ Text＝風のイオナ（FLOOR25）

（※記事中の日付は一般発売日または先行発売日です）



ふぁるこむ ボスざんまい

- CD1枚
- 日本ファルコム
- 2012年9月7日
- 2625円（税込）

ダウンロード版：1800円（税込）

右の新譜と一緒に聴きたい昨年発売のCD。こちらはファルコム作品のボス曲アレンジ盤。元曲がハードな曲の多いせいか、直球アレンジが目立つ。特にリードトラックでもある『イース -フェルガナの誓い-』の「最強の敵」は高速メロスピアレンジが燃える！

【収録内容】
・イース -フェルガナの誓い-（イースⅢ）
・英雄伝説 朱紅い雫
・戦国ソーサリアン
・英雄伝説 碧の軌跡
・ブランディッシュ
・英雄伝説 零の軌跡
・ソーサリアン 天の神々たち
・英雄伝説 海の檻歌
・英雄伝説 白き魔女
・ソーサリアン 暗黒の魔道士
・イースⅠ&Ⅱクロニクルズ（イースⅡ）
・ソーサリアン
各アレンジ曲収録



ふぁるこむ フィールドざんまい

- CD1枚
- 日本ファルコム
- 2013年10月18日
- 2625円（税込）

ダウンロード版：1800円（税込）

ファルコム作品のフィールド曲アレンジ盤。『イース』の「FIRST STEP TOWARDS WARS」がメタルアレンジで聴けたり、『英雄伝説 白き魔女』の「MOUNTAIN PATH」が民族音楽で和みの空気感を味わえたり、多様な音楽性が楽しめる。

【収録内容】
・イースⅠ&Ⅱクロニクルズ（イースⅠ）
・ドラゴンスレイヤー英雄伝説
・英雄伝説 白き魔女
・英雄伝説 零の軌跡
・英雄伝説 空の軌跡FC～リベールの歩き方
・イース セルセタの樹海
・イースⅥ -ナピシュテムの匣-
・ソーサリアン 呪われたオアシス
・ザナドゥ
・英雄伝説 零の軌跡
各アレンジ曲収録

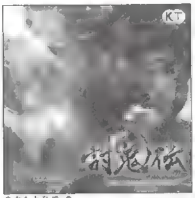


ロックマンX サウンドBOX

- CD12枚
- カプコンセルピュータ
- 2013年12月18日予定
- 12600円（税込）

カプコン30周年＆『ロックマンX』生誕20周年を記念し、シリーズのサントラBOXがリリースされる。ロムカセットをはじめ、一部タイトルは今回新たに新規録音されているので、音質のクオリティも安心。豪華ブックレットも含めてファン必携のアイテム。

【収録内容】
・ロックマンX
・ロックマンX2
・ロックマンX3
・ロックマンX4
・ロックマンX5
・ロックマンX6
・ロックマンX7
・ロックマンX8
・ロックマンXサイバーミッション
・ロックマンX2ソウルイレイザー
・ロックマンXコマンドミッション
・イレギュラーハンターX
各オリジナル音源＋一部ボーナストラック収録



討鬼伝 オリジナル・サウンドトラック

■CD 2枚
■コーエーテクモゲームス
■2013年8月28日
■3600円（税込）

坂本英城（さかもとひでき）による新作。和な雰囲気で統一された音世界が絶品。TEKARUによるアレンジも収録。

【収録内容】
オリジナル音源収録

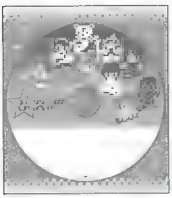


エルミナージュ ゴシック ～ウルム・ザキールと闇の儀式～ サウンドトラック

■CD 1枚
■フロンティアワークス
■2013年7月10日
■2940円（税込）

神秘のメロディ、そんな表現がしっくりくる1枚。シリーズ屈指の名曲がそろったサントラだ。

【収録内容】
・オリジナル音源収録

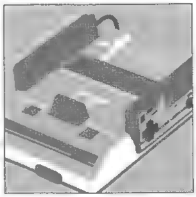


ファミソン8BIT USA～洋楽編

■CD 1枚
■5pb.
■2013年10月30日
■2940円（税込）

80年代洋楽ヒット曲をチップチューンアレンジした企画盤。「グーニーズはグッドイナフ」はファミコン版BGMを思い起こすアレンジに感涙！

【収録内容】
・サーフ・サイド・フリーウェイ (instrumental/TVサイズ)
・フットルース
・グーニーズはグッドイナフ
・テイク・オン・ミー
・ロックバルーンは99
・第一級恋愛罪
・リビン・オン・ア・プレイヤー
・セパレートウェイズ
・ユー・スピン・ミー・ラウンド
・君の瞳に恋してる
・ラストクリスマス
・スリラー
・フットルース (instrumental/TVサイズ)
・グーニーズはグッドイナフ (instrumental/TVサイズ)
・テイク・オン・ミー (instrumental/TVサイズ)
・ロックバルーンは99 (instrumental/TVサイズ)
・第一級恋愛罪 (instrumental/TVサイズ)
・リビン・オン・ア・プレイヤー (instrumental/TVサイズ)
・セパレートウェイズ (instrumental/TVサイズ)
・ユー・スピン・ミー・ラウンド (instrumental/TVサイズ)



Nintendo FAMICOM MUSIC（任天堂 ファミコン ミュージック）

■CD 2枚
■日本コロムビア
■2013年12月4日予定
■2400円（税込）

ファミコン30周年の今年、大本命のサントラが登場。任天堂がリリースしたファミコンタイトルの音楽が新規録音で多数収録され、さらに高音質なBlu-specCD2仕様でリリースされる。誰もが遊んだ『スーパーマリオブラザーズ』や、音楽人気の高い『マッハライダー』などのカセット用タイトル、さらに『ゼルダの伝説』や『メトロイド』といった根強いファンの多いディスクシステム用タイトルも、その名曲の数々を収録。ファミコン誕生からの30年間をたくさんの名曲とともに振り返り、想い出に浸ってみたい。

【収録内容予定】
・スーパーマリオブラザーズ
・ドンキーコング
・ドンキーコングJR.
・マリオブラザーズ
・ベースボール
・サッカー
・バレーボール
・プロレス
・ドンキーコング3
・デビルワールド
・クルクルランド
・バルーンファイト
・アイスクライマー
・レッキングクルー
・マッハライダー
・ファミコンウォーズ
・スーパーマリオブラザーズ3
・ドクターマリオ
・ディスクシステム
・ゼルダの伝説
・謎の村雨城
・メトロイド
・光神話 パルテナの鏡
・リンクの冒険
・ふぁみこんむかし話 新・鬼ヶ島 -前編-
・ふぁみこんむかし話 新・鬼ヶ島 -後編-
各オリジナル音源収録

※ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。



フリーミュージック クラスタ Vol.3

■CD 1枚
■Farad Records
■2013年9月18日
■2200円（税込）

自作のゲームや動画などに自由に使えるフリー楽曲集第3弾。今回もGMファンになじみのあるコンポーザーが参加していて、オムニバス盤としても十分楽しめる。前作に続いて参加している溝口哲也（みぞぐちてつや）氏の「Leben Sie wohl...」のメロディの美しさは絶品。また、今作はCD-EXTRAでループポイントのついたWAVファイルも同時収録されている。

【収録内容】
参加コンポーザー
溝口哲也、NATSUMI、森正樹、WASi303、辻知朗、鎧都万雄大、DJ GENMAI、松村謙司、Jupiter-B、Keefar、KA2
全11曲収録

Free Play フリープレイ

自由にプレイして
自由にレビューする
コラムコーナー

かつてのOVA（オリジナルビデオアニメーション）ブームに龍の忍者が剣を取る

忍者龍剣伝

ETC

- VHSビデオ／レーザーディスク
- パック・イン・ビデオ
- VHSビデオ:1991年11月22日
  レーザーディスク:1991年11月22日
- VHSビデオ:12800円　※廃盤
  レーザーディスク:6500円　※廃盤

ファン必見！　独自のアレンジ設定と、原作さながらの軽快なアクションが絶妙に絡み合う。ゲームOVAの傑作。

Text=ジストリアス（フリーライター）

現代に生きる忍者リュウ 君は愛する人を守れるか？

ファミコンの名作アクション『忍者龍剣伝』シリーズ。それを原作としたOVAをご存知だろうか？　原作ファンにはぜひ知ってもらいたい、意欲的な作品である。

物語は『忍者龍剣伝Ⅱ』をベースとしたもの。邪神を封印し、アイリーンと平穏な生活を過ごすリュウに、新たな危機が訪れる。リュウは危険に巻き込むまいとアイリーンに別れを告げ、単身戦いへと繰り出すのであった……。

アイリーンといえば、ファミコン版ではCIAの腕利きエージェントであり、3作目ではマシンガンを振り回すほどの「戦うヒロイン」だったが、本作ではか弱い一般市民へと大胆に変更。原作ファンなら戸惑うものの、これが良いアレンジになっている。

原作のアイリーンとのラブロマンスは実にハリウッド映画的。最初は謎の女として登場、戦いを通じて恋に落ちる。つり橋効果というか、ややトントン拍子である。

対して、本作のアイリーンは護身用の拳銃を握る手すらおぼつかないが、健気にリュウを愛する典型的「ヒロイン」だ。ゆえにリュウが身を投じる危険な世界との対比がハッキリしており、「愛に生きる男リュウ・ハヤブサ」という人間がより鮮明に描かれている。

本作で描かれるリュウはひたすらにクールだ。ファミコン版のデモシーンみたいに不意を突かれることも少なく、剣を使った殺陣も、最小限の動きで的確に敵を殺す非情なもの。まさに忍者らしく冷徹な彼がアイリーンを思い、戦いに巻き込むまいと一方的に別れを告げる。しかし、原作をプレイしたファンなら誰もが知っている。「リュウはそんな男じゃない」と。

それに応えるように、物語の終盤でリュウは黒幕に対して咆哮を上げる。「龍の忍者の宿命などどうでもいい！　俺にとって大切なのはアイリーンだけだ！」このクサさ、熱さこそが原作でも見せたリュウの本心。これを堂々と描き切った本作は、まさに「原作をよくわかっている」傑作だと言いたい。

プレイバック『忍者龍剣伝Ⅱ』

ファミコン版2作目。デモシーンは前作よりさらに磨きがかかり、アクション性の向上や歯応えのある難易度など、ファミコン版3部作の中でも最高傑作との呼び声も高い。なお、ゲストキャラクターのロバートは、ゲーム内では生死不明だったがOVA版では健在（CV：若本規夫）。リュウの戦友として助言し、戦いをサポートする。

レーザーディスク版ジャケット



ユートピACTION

ユートピアクション

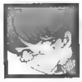
for Action Gamer's Custom

『メタルスラッグ』をクリアしたら、アイレムの『ガンフォース』『ジオストーム』やサミーの『ドルフィンブルー』もプレイしたくなるRUN & GUN日和！

アクション楽園の住人たち



山本：本誌編集長。『スーマリ』で雲のすり抜けができないし見た目は中高生。



みどり：本誌デザイナーで永遠の14歳。好きな動きは前転と三角飛びとワイヤーアクション。

知り合いに『メタルギア』の得意な女子がいました。3作目の『スネークイーター』の攻略方法を教えてもらっていると、ふとCQCをきめているのを想像しました。あまり、からかうのはよそうと思いました。（兵庫県／もぐお）

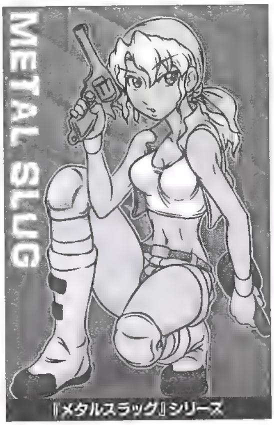
山 僕も学生の頃、挨拶しようと近づくと身を隠すようにいなくなる女の子がいて、スニーキングが上手な子だったんだな。

み それ、避けられてただけじゃないの……。

子どもの自由な発想なんて言いますが幼い頃って案外固定観念にとらわれていてアクションゲームの攻略法を発想できず同じミスを繰り返したあげくあきらめたりしませんでした？ だから今ならクリアできそうな気のするものもあります。（長野県／世迷い子）

み わかるー。昔はクリアできたのに今はできないのは、単に反射神経や記憶力の衰えのせいだったりするけど、子どもの頃はパターンハマりしやすくてあきらめも早かったわね。

ダウンロードソフトは配信されていることに気付きにくいので、たくさん紹介されていてありがたいです。最近はゲームする時間が減っていて、もう一生かけても遊びきれないような気がします。（京都府／スモッキン）



『メタルスラッグ』シリーズ

（新潟県／黒須白兎） バンダナがトレードマークのエリ・カサモト。ゲーム中よりも大胆な装いに男心が撃ち抜かれそう!?（山）



じゃじゃ丸ポップコーン

（福島県／ブレンパスタ） 福島市「リオン・ドール福島蒲田店」のゲームコーナーでポップコーン稼働中！（2013年9月現在）

み ダウンロードソフトはパッケージではないような通好みソフトが多いのが魅力よね。

山 ゲームする時間を作るために、家事や仕事の効率を上げて時間を稼いで遊ぶゲームは格別の味……！

最近2Dアクション、ベルトスクロールアクションの新作が増えて嬉しいです。ただ、自分に根気がなく、昔のような難易度の高いゲームはすぐ挫折してしまいますが……。（東京都／kit）

山 最近の新作は、キャラ育成要素で時間をかければ進みやすくなるものもあるし、根気がなくてもユルく遊べばOK！

み 今回もゲームな日常の投稿を感謝です！

山 これからもアンケートやおハガキ、大募集しています。宛先は……次のページで！

ご意見箱

■出るペースが早いかも。（福岡県／サウザー）

山 2013年は過去最速ペースで発行しましたので、今後は隔月ペース程度でお届けします。

おたより募集中!!

本誌の感想やリクエスト、イラストなど、郵便またはメールにて受け付けております。

〒104-0041　東京都中央区新富1-3-7 ヨドコウビル　株式会社マイクロマガジン社
ゲームサイド編集部「アクションゲームサイド」係
Mail：gs@gameside.jp　URL：http://gameside.jp/

ゲームサイド横丁

山本悠作　やまもと・ゆうさく(編集部)
引っ越し先の家の近くにある個人商店の軒先に、小さなアップライト筐体で『メタスラ5』が稼働していて、嬉しくなって50円玉を入れてプレイ。陽に照らされた土と草の匂いに包まれてゲーム。少年の日に戻ったような錯覚。

高橋みどり　たかはし・みどり(デザイナー)
実は編プロ時代にPS版『メタルスラッグ』の攻略本のマップ作成したりしてた、しがないゲーオタ女子。編集がプレイする横でPowerMacのQuickTimePlayerで画面キャプチャをして、移動背景がつながりにくくて苦労したなぁ～。

ジストリアス　じすとりあす(フリーライター)
長年探し続けていたOVA版「忍者龍剣伝」と共に、アニメ版「餓狼伝説」シリーズもレーザーディスクで一式購入。「師匠の奥義伝授」は鉄板の流れですが、タン先生のグルグルパンチ(旋風拳)を実践するテリーに萌え。

有田シュン　ありた・しゅん(シティコネクション)
先日、引っ越しをしました。毎回、前回の引っ越し時よりも確実に増殖しているゲームや本の山に悩まされているのですが、今回ももちろん段ボール箱と格闘するダンボール戦記状態でした。次の引っ越しが恐ろしい…！

糸井賢一　いとい・けんいち(フリーライター)
この10月で、またひとつ歳を取りました。近年、自分でも驚くほど頑固になりました。きっと体力の低下が、心の柔軟さや情緒のバランスに悪い影響を与えているのでしょう。ゲームもいいけど、運動もしないといかんね!

卯月 鮎　うづき・あゆ(フリーライター)
数少ないリア充の友人がボルダリングに目覚めたそうだ。まったく興味がなかったが、「つかむホールドの色によって難易度が変わるんだよ」と言われ、ちょっとだけ心が動いた。壁の下で友人を操作したい。

msm5232　エムエスエムゴーニーサンニー(フリーライター)
今回のキャプチャは全てXRGB-mini(フレームマイスター)にて行いました。FM-77D2から基板まで幅広く映るステキアイテムですのでレトロライフが捗ります。

縁川広明　えんがわ・ひろあき(フリーライター)
いきなり寒くなって、まんまと風邪を引きました。咳を止めようとのど飴を舐め続けて口の中が荒れるのが目下の悩み。最近、ウェブ上の漫画レビューを始めました。ニコニコ静画の電子書籍レビュー、火曜担当です。

大瀬子ヤエ　おおぜこ・やえ(大瀬子屋)
自宅の大掃除を敢行。今となっちゃ珍品級のものが大量に発掘されるもので、最も唸ったのは古いPowerMac用の後付けドーターボード。商品のイメージキャラはS.ウォズニアック(!)。扱いに困るレトロハードほど悩ましいものはないね。

風のイオナ　かぜのいおな(FLOOR25)
同人作品の取材をしていて思うのは、若い世代も子どもの頃に2Dゲームの洗礼を受けて、それを制作側で表現しているってこと。2Dゲームはオッサン世代だけのものじゃなく、これからも生き残っていくんだって思ってひと安心。

小山祥之　こやま・よしゆき(A.M.P.GROUP)
テレビで流れる80年代ゲーセンの再現映像は「何か違うぞ」と感じながらも娯楽としては懐かしい。嵐に見舞われる中で「あらし」の再放送を堪能し、「ゲームレジェンド」。レトロゲームイベント発生率UPの2013年は暮れる。

下畑典明　しもはた・のりあき(An-EDITOR.)
いつかやってみたかった『メタスラ』特集。念願叶い、今号で実現できました。突き詰めていくともっと奥深くなる『メタスラ』に、少しでも興味を持って頂ければこれ以上ない幸せです。協力してくれた多くの方々に感謝を。

芹澤正芳　せりざわ・まさよし(武蔵野プロ)
7歳の息子が実況動画にハマる。「ゆっくりしていってね」など合成音のマネをするので不安になるが、息子の友人たちの様子を見ると「千本桜」っていいねとか言っているので、これも時代の流れかと思うことにした。

高岡昌己　たかおか・まさみ(フリーライター)
スポーツ観戦中、シャッターチャンスが訪れると多くの人がカメラを構える。そのほとんどは携帯電話。しかし子どもたちは3DSを構える。そう、今の子どもたちはみんなカメラマン。そこにはどんな写真が保存されているのだろうか。

多根清史　たね・きよし(フリーライター)
「オトナアニメ」スーパーバイザー／フリーライター。共著に「超ファミコン」、近著に「アニメあるある」など。『艦これ』にやっと着任できたんですが、艦むすのレベリングやら資源稼ぎに追われて、仕事が轟沈しそうです……。

多摩川かせんじき　たまがわ・かせんじき(武蔵野プロ)
最近はやっと念願の八塚さん実況が入った据え置き『サカつく2013』をマイペースで遊びながら『テラリア』をまったりプレイ。そしてどちらも早く、さらに進化版が見てみたい。なにとぞオナシャス!

冨島宏樹　とみしま・ひろき(フリーライター)
今回の『メタスラ』特集で久々にネオポケを起動……させるはずが、本体が行方不明に。あわてて本体購入に走ったものの、モノクロ版を買ってきて2度ピンチを迎えました。まさか今更、こんな初歩的ミスをやるなんて!

鳥辺野 九　とりべの・きゅう(フリーライター)
子どもの頃から手荒れはひどいものでした。特にファミコンの十字キーを操作する左手親指のお腹なんて、酷使したせいかバッキバキにひび割れてました。乾燥の季節。またコントローラが血に染まる季節がやってきます。

長門克弥　ながと・かつや(フリーライター)
『ハイドライド』をそれこそ何十年ぶりにプレイして、いまだに面白く感じることに驚きました。でもファミコン版は正直やっぱりビミョー。思うにドット数の違いだなあ。『イース』しかり、ARPGって繊細なんですね。

hally　ハリー(VORC)
英語圏で言う"action game"は、操作が肝要なリアルタイムゲーム全般を指す。日本の"action game"観は世界から見れば異質で不思議なものなのだ。しかしそんな感性こそが、日本をアクション大国に育てたのかもしれない。

VHS　ブイエイチエス(フリーライター)
本書発売時には閉幕していますが11月9日「高橋名人の大人のゲーム大会in仙台」への参加に向け『スーパースターソルジャー』特訓中。スコアタの特訓は楽しいですが、それ以上にメンタルの特訓が必要そうです。

箭本進一　やもと・しんいち(フリーライター)
『地球防衛軍』特集、いかがだったでしょうか？　とても個性的でコンセプトにブレがない、面白いゲームです。未体験の方はこの機会に遊んで頂ければ幸いです。『4』から入った方も、一度旧作を遊んでみてください。

レンチ・ロッカク　れんち・ろっかく(フリーライター)
若かりし頃から『魂斗羅』のファンでしたが、今回頂いたお仕事のおかげで、趣味の面だけでなく、人生においても同シリーズが特別なものになりました。今後もシリーズが続くことを願って、今日もレッツプレイ『魂斗羅』!

「ゲームサイド」シリーズ 発売予定

Adventure GAMESIDE

「アドベンチャーゲームサイド」Vol.2は
2014年1月18日発売予定!

SHOOTING GAMESIDE

「シューティングゲームサイド」Vol.9は
2014年春発売予定!

「ゲームサイド」シリーズは
奇数月20日頃に発売予定です
※発売日は地域によって異なる場合があります
※予告内容は事情により変更となる場合もございます

【バックナンバー購入方法】
●amazonなど、ネット通販のご利用 各ネット通販サイトにアクセスの上、利用規約に沿って、ご利用ください。
●お近くの書店でのお取り寄せ ①お近くの書店にて、書店員さんに「本の注文」をご相談ください。②「購入したい本書の名前と号数(例:シューティングゲームサイドVol.〇)」「購入したい冊数」 「お客様の住所・氏名・電話番号」を、書店員さんにお伝えください。③書店に本誌が届くまでの日数は、書店や地域によって異なります。ご注文の際に書店にご確認ください。



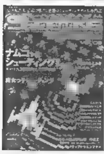
シューティングゲームサイド Vol.0
ゲームサイド編集部:編集
ISBN978-4-89637-378-3 A5判・1344円(税込)
前身誌「GAMESIDE」の加筆復刻号。シューティングゲーム関連記事を大幅加筆収録●ナムコ・アーケードSTG特集、「ナスカの地上絵」誕生秘話●グラディウスの宇宙'07改●ダライアスの深層 EXTRA VERSION



シューティングゲームサイド Vol.1
ゲームサイド編集部:編集
ISBN978-4-89637-348-6 A5判・1260円(税込)
●ダライアスバーストAC●ライジング・エイティングSTGの軌跡●ハドソンSTG キャラバン戦士の記憶、高橋名人インタビュー●同人STG座談会●スペースインベーダー インフィニティジーン●ゲーム音楽:ベイシスケイプ●アストロトリッパー



シューティングゲームサイド Vol.2
ゲームサイド編集部:編集
ISBN978-4-89637-365-3 A5判・1365円(税込)
●グラディウスの軌跡●ダライアスバーストAC 開発者トークショー誌上再録●星霜鋼機ストラニア●まもるクンは呪われてしまった!～冥界活劇ワイド版～●ZUNTATAシューティング音楽史●SNKシューティングの記憶●ゲーム音楽:藤田晴美



シューティングゲームサイド Vol.3
ゲームサイド編集部:編集
ISBN978-4-89637-371-4 A5判・1365円(税込)
●ギャラガ30周年とUGSF構想●魔女っ子シューティング特集●爆烈軍団レネゲード●スターフォックス64 3D●スティールダイバー●ダライアスバースト ACEX●エスカトス●星霜鋼機ストラニア●ゲーム音楽:k.h.d.n.●ゲーム音楽:古川もとあき



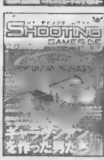
シューティングゲームサイド Vol.4
ゲームサイド編集部:編集
ISBN978-4-89637-384-4 A5判・1365円(税込)
●東亜プラン特集、上村建也&弓削雅稔インタビュー●鋼鉄帝国 開発秘話●PixelJunk サイドスクローラー●虫姫さま(iOS版)●PLAYISM●ゲーム音楽:慶野由利子●ゲーム音楽:葉山宏治



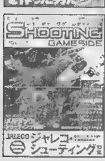
シューティングゲームサイド Vol.5
ゲームサイド編集部:編集
ISBN978-4-89637-389-9 A5判・1365円(税込)
●サンダーフォース特集●ダライアスバーストSP●Sine Mora●ヴァルヘリオ●iOSシューティング入門●ワイルドガンズ 開発秘話●オーバーホライゾン 開発秘話●ゲーム音楽:慶野由利子●ゲーム音楽:国本剛章



シューティングゲームサイド Vol.6
ゲームサイド編集部:編集
ISBN978-4-89637-410-0 A5判・1260円(税込)
●ドラゴンスピリット25周年記念特集、細江慎治&tatsuyaトーク&サイン会レポート●ゼビウス30周年トリビュートアルバム●ギンガフォース●DODONPACHI MAXIMUM●Super Chain Crusher Horizon●ゲーム音楽:山中季哉●ゲーム音楽:国本剛章



シューティングゲームサイド Vol.7
ゲームサイド編集部:編集
ISBN978-4-89637-419-3 A5判・1260円(税込)
●ギャラクシアンを作った男たち●VECTROS・小倉久佳音画制作所●カラドリウス●VRITRA●DODONPACHI MAXIMUM●GUN FRONTIER、METAL BLACK、DINO REX トークショーレポート●ゲーム音楽 斉藤康仁



シューティングゲームサイド Vol.8
ゲームサイド編集部:編集
ISBN978-4-89637-439-1 A5判・1300円(税込)
●ジャレコ・シューティング特集●メルダック・シューティング特集●ナムコ音源伝説●RCベルグSTGカラーレジンキット●「デコカセットシステム」を救い出した人々●新下関「マホイベ3周目」●フランス「Stunfest」●ゲーム音楽:高濱祐輔



アクションゲームサイド Vol.A
ゲームサイド編集部:編集
ISBN978-4-89637-407-0 A5判・1365円(税込)
前身誌「GAMESIDE」の加筆復刻号。●ロックマン シリーズ特集、有賀ヒトシ インタビュー再録&イラスト再録●ナムコ・アーケードアクション特集●アクションゲーム名作選●イラスト再録:井上淳哉、KEI、ササトモ、シガタケ、鈴木康士●セガ道



アクションゲームサイド Vol.B
ゲームサイド編集部:編集
ISBN978-4-89637-416-2 A5判・1260円(税込)
前身誌「GAMESIDE」の加筆復刻号。●悪魔城ドラキュラ シリーズ特集●今こそ誇れ!! メガドライブ●ゲームヒロイン グラフィティー●マドゥーラの翼&トモちゃん●死霊戦線●フォーセット アムール●ニンテンドーDSで遊ぶゲーム&ウオッチ



アクションゲームサイド Vol.1
ゲームサイド編集部:編集
ISBN978-4-89637-402-5 A5判・1260円(税込)
●ワルキューレの冒険・伝説・栄光、川田宏幸インタビュー●マリオブラザーズ シリーズ●機装猟兵ガンハウンドEX●閃乱カグラ Burst-紅蓮の少女達-●LA-MULANA(ラ・ムラーナ)●コード・オブ・プリンセス●墨鬼 SUMIONI



アクションゲームサイド Vol.2
ゲームサイド編集部:編集
ISBN978-4-89637-429-2 A5判・1260円(税込)
●メタルギア シリーズ特集、メタルギア ライジング●ドラゴンズクラウン●アホ毛ちゃんぱら 並木学&堀井直樹インタビュー●さよなら海腹川背 近藤敏信インタビュー●ひなのふわふわドリーム ですのや☆インタビュー



アドベンチャーゲームサイド Vol.0
ゲームサイド編集部:編集
ISBN978-4-89637-426-1 A5判・945円(税込)
前身誌「GAMESIDE」の加筆復刻号。デッド・ゾーン&リップルアイランド●アイドル八犬伝 制作者インタビュー●竹本泉ゲーム特集●美少女ノベルゲーム読解講座●ノスタルジア1907 幻のシナリオ、四井浩一インタビュー



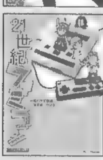
アドベンチャーゲームサイド Vol.1
ゲームサイド編集部:編集
ISBN978-4-89637-436-0 A5判・1260円(税込)
●アドベンチャーゲームの歴史●MISSINGPARTS●風雨来記3●STEINS;GATEシリーズ入門●脱出アドベンチャー●遠藤正二朗インタビュー(メガCD未発売作:銀河鉄道999、PS3最新作:解放少女SIN)●クーロンズ・ゲート再検証!



ゲームになった映画たち 完全版
ジャンクハンター吉田:編著
ISBN978-4-89637-354-7 AB判・2310円(税込)
「ゲームになった映画たち」に100ページの書き下ろしを加えた「完全版」。映画が原作のゲーム360タイトル以上を読み解くシネマゲーム研究読本。ゲームデザイナー須田剛一氏へのインタビューも収録。



放課後、ゲームセンターで ~電子の精たちに捧ぐ~
籠本進一:著 坂本みねぢ:カバーイラスト
ISBN978-4-89637-351-6 B6判・1260円(税込)
『グラディウス』の起動音楽に心ふるえた早朝のゲームセンター、『ストリートファイターII』に興奮した日々……。アーケードからファミコンまで、ゲームをめぐる11編を描いたゲーム青春小説。「GAMESIDE」連載「電子の精たちに捧ぐ」の単行本。



21世紀ファミコン
恋パラ支部長:著 波多野ユウスケ:漫画
ISBN978-4-89637-335-6 B6判・1260円(税込)
『スーパーマリオ』の対戦方法など「ファミコンの新しい遊び方」を研究し実践プレイ!「GAMESIDE」の最長寿連載コーナー「全てはファミコンのために。」の単行本。波多野ユウスケの描く「ファ美」の4コママンガも大幅加筆修正して収録。

GAMESIDE BOOKS ゲームサイドブックス 購入のご案内

【ゲームサイドブックス有力取扱店一覧】

毎号、本誌を入荷いただいているお店です。一部のお店では、バックナンバーのお取り扱いも頂いております。
在庫状況は各店に、ご相談ください。

【書店】

TSUTAYA サーモンパーク店	北海道千歳市東郊1-4-1-3
ジュンク堂書店 盛岡店	岩手県盛岡市大通2-8-14 MOSSビル3F･4F
ミライア 本荘店	秋田県由利本荘市東梵天257
まつもと書店 ラッキー店	秋田県横手市十文字町仁井田東22-1
北真堂 天童店	山形県天童市北久野本2-4-6
サンライズ 御幸ケ原店	栃木県宇都宮市御幸ケ原町59-11
ジュンク堂書店 高崎店	群馬県高崎市八島町46-1 高崎ビブレ6･7F
ジュンク堂書店 大宮高島屋店	埼玉県さいたま市大宮区大門町1－32 大宮高島屋ビル7F
竹島書店 草加店	埼玉県草加市西町976-1
芳林堂書店 所沢駅ビル店	埼玉県所沢市日吉町1-11 所沢ステーションビル2F
宮脇書店 行田持田店	埼玉県行田市持田964-1
COMIC ZIN 秋葉原店	東京都千代田区外神田1-11-7 高和秋葉原ビル
書泉ブックタワー	東京都千代田区神田佐久間町1-11-1
有隣堂 ヨドバシAKIBA店	東京都千代田区神田花岡町1-1 ヨドバシAKIBAビル7階
書泉ブックマート	東京都千代田区神田神保町1-21-6
くまざわ書店 コミックランドビーワングランデュオ蒲田店	東京都大田区蒲田5-13-1 東館6F
紀伊國屋書店 新宿南店	東京都渋谷区千駄ヶ谷5-24-2 タカシマヤタイムズスクエア
紀伊國屋書店 新宿本店 Comic&DVD フォレスト	東京都新宿区新宿3-17-7
芳林堂書店 高田馬場店	東京都新宿区高田馬場 1-26-5 FIビル3･4･5F
芳林堂書店 コミックプラザ店	東京都豊島区西池袋1-18-2 藤久ビル西1号館B1
ジュンク堂書店 池袋本店	東京都豊島区南池袋2-15-5
真光書店 本店	東京都調布市布田1-36-8
まんが王 八王子店	東京都八王子市東町1-10 グランデハイツ1F
有隣堂 コミック王国横浜駅西口店	神奈川県横浜市西区南幸1-4-B1F
有隣堂 センター南駅店	神奈川県横浜市都筑区茅ケ崎中央1-1(市営地下鉄センター南駅構内3F)
文教堂書店 鶴ケ峰店	神奈川県横浜市旭区鶴ケ峰2-30
BOOKSなかだ 本店 コミックラボ	富山県富山市掛尾町180-1
島田書店 花みずき店	静岡県島田市旗指488-1
三洋堂書店 上前津店	愛知県名古屋市中区大須3-10-16
ヴィレッジヴァンガード イオン扶桑店	愛知県丹羽郡扶桑町南山名高塚5-1 イオン扶桑SC2F
宮脇書店 千里丘店	大阪府摂津市千里丘東3-7-27ブランドール千里丘1F
明屋書店 下関長府店	山口県下関市才川2-12-7
ブックイン高知	高知県高知市旭駅前町18
喜久屋書店 小倉店	福岡県北九州市小倉北区京町3-1-1セントシティ北九州アイム9F
クエスト 小倉本店	福岡県北九州市小倉北区馬借1-4-7
フタバ図書 TERA福岡東店	福岡県糟屋郡粕屋町大字酒殿字老ノ木192-1-2001 イオンモール福岡ルクル2F
紀伊国屋書店 佐賀店	佐賀県佐賀市兵庫町兵庫北土地区画整理地内22街区 ゆめタウン佐賀2F
ヴィレッジヴァンガード 熊本パルコ店	熊本県熊本市手取本町5-1 熊本パルコ9F
ジュンク堂書店 大分店	大分県大分市中央町1-2-7大分フォーラス8F
ひょうたん書店	鹿児島県鹿児島市西田2-8-7

【ゲーム専門店】

スーパーポテト 秋葉原店	東京都千代田区外神田1-11-2 北林ビル3F/4F/5F
トレーダー4号店・カオス館	東京都千代田区外神田3-14-8
レトロゲーム フレンズ	東京都千代田区外神田6-14-13 ゆで太郎外神田ビル2階3階
ファミコンショップ マリオ新橋店	東京都港区新橋2-16-1 ニュー新橋ビル3階 346号
ゲーム探偵団	大阪府大阪市浪速区日本橋5-12-6

【ゲームセンター】

ナツゲーミュージアム	東京都千代田区神田佐久間町2－13城之内ビル1F
高田馬場ゲーセン・ミカド	東京都新宿区高田馬場4-5-10 オアシスプラザビル1F･2F

※店舗様へ……有力取扱店掲載希望の際は、弊社販売営業部 03-3206-1641 までご連絡ください。

GAMESIDE BOOKS ゲームサイドブックス

■ 編集後記

日本の80～90年代に、アーケード、ファミコン、PCエンジン、メガドライブといった当時の個性的なプラットフォームで、多数の2Dアクションゲームが発売され、ゲームジャンルとして洗練されていった歴史を、当時に生きたゲームプレイヤーは皆、知っています。国内のゲームのみを見ると、80～90年代の全盛期に比べるとさすがに00年代以降の現在は国内での2Dアクションのリリース数は減りました。しかし国内に加えて海外まで目を向ければ、80～90年代の全盛期のノウハウを吸収して積極的にとりいれた2Dアクションの新作が、調べれば調べるほど国内外を問わず発表されていることに気付き、驚かされます。ゲームの主流がハイエンド指向に突き進む一方で、比較的低コストで発表できるダウンロード配信という手段が「あの頃、自分たちが夢中になった2Dアクションを今の技術で作ろう!」と、情熱的な人たちに迎えられているのかもしれません。そういった人たちから生まれたゲームと、それを遊ぶプレイヤーを応援できるゲーム誌であり続けたいと思います。 **(山本)**

ライター募集中!

編集部では本誌の原稿を書いて頂ける
ライターを募集しております。

■応募要項■

編集やライターなど実務経験のある方や編集知識に優れた方はもちろんのこと、実力次第では未経験者や兼業ライターも歓迎致します。

＜必要書類＞

①履歴書(PCのメールアドレスを必ず明記)
②自由課題(ゲームの紹介文やコラム、企画原稿など。形式は自由)
※経験者の方は雑誌・書籍・WEB等に掲載された記事のコピーを同封。
※募集はPCとネット環境をお持ちの方に限ります。
必要書類を「**ゲームサイド編集部ライター応募**」係宛に郵送後、**gs@gameside.jp**まで書類発送完了の旨メールでご連絡ください。
応募から2ヵ月が過ぎても編集部から連絡がない場合は不採用とご了承ください。

アクションゲームサイド
Action GAMESIDE

アクションゲームサイド Vol.3

2013年11月25日 初版発行

STAFF

●発行・編集人 武内静夫

●編集 山本悠作(ゲームサイド編集部)

●編集補助・記事 ジストリアス

●記事
有田シュン(シティコネクション)
糸井賢一
卯月 鮎
msm5232
緑川広明
大瀬子ヤエ(大瀬子屋)
風のイオナ(FLOOR25)
小山祥之(A.M.P.GROUP)
下畑典明(An-EDITOR.)
芹澤正芳(武蔵野プロ)
高岡昌己
多根清史
多摩川かせんじき(武蔵野プロ)
冨島宏樹
鳥辺野 九
長門克弥
hally(VORC)
VHS
箭本進一
レンチ・ロッカク

●イラスト
波多野ユウスケ

●記事協力
吉川延宏(シティコネクション)
巽 吟子

●タイトルロゴ&表紙&本文デザイン
高橋みどり(マイクロハウス)

●本文デザイン
横尾清隆(マイクロハウス)

● Special Thanks
特定非営利活動法人 ゲーム保存協会 Game Preservation Society



http://www.gamepres.org/

●印刷
図書印刷株式会社

●発行
株式会社マイクロマガジン社
URL http://micromagazine.net/
〒104-0041 東京都中央区新富1-3-7 ヨドコウビル
TEL 03-3206-1641 FAX 03-3551-1208(販売営業部)
TEL 03-3551-9569 FAX 03-3551-6146(編集部)

ISBN978-4-89637-443-8 C0076

読者プレゼント

応募〆切
2014年
1月18日
当日消印有効

本誌をご購読いただきました皆様に
プレゼントをご用意しました！　奮ってご応募ください。

1
小説（桜ノ杜ぶんこ）
「スペランカー
－不死身の勇者と王国の謎－」
一二三書房提供



3名様

2
小説（桜ノ杜ぶんこ）
「アトランチスの謎
－復活のザヴィーラー」
一二三書房提供



3名様

3
小説（桜ノ杜ぶんこ）
「いっき－LEGEND OF TAKEYARI MASTER－」
一二三書房提供



3名様

4
セガ・マークⅢ用ソフト
『アレックスキッドのミラクルワールド』＆『アレックスキッド ザ・ロストスターズ』
【USED】2本セット
BEEP提供



1名様

5
Tシャツ
JALECO SHOOTING CLASSICS
～ピンク（イベント用非売品カラー）
【Sサイズ】
ゲームスグロリアース提供



1名様

6
Tシャツ
マドゥーラの翼
～Lucia & Nyuru
【Oサイズ】
ゲームスグロリアース提供



1名様

7
東京ゲームショウおみやげ
獣王記
スピリットボールミラー
編集部提供



1名様

8
東京ゲームショウおみやげ
配布グッズつめあわせ
編集部提供



1名様

応募方法

本書に挟み込まれているアンケートハガキ、もしくは官製ハガキに、
住所・氏名と下記のアンケートの回答をご記入のうえ、下記の宛先までお送りください。
プレゼント当選者の発表は、賞品の発送をもって代えさせていただきます。
〒104-0041　東京都中央区新富1-3-7 ヨドコウビル
マイクロマガジン社　ゲームサイド編集部 アクションゲームサイド Vol.3　アンケート係

①ご希望のプレゼント品の番号

②本書をどこで知りましたか？（1つだけ、お選びください）
1. 書店で見て　2. 人に勧められて
3. ニュースサイト、個人サイト、SNS
4. Twitter
5. 弊社の公式サイト・ブログ
6. 弊社メールマガジン

③本書を買った動機は何ですか？（複数回答可）
A. 表紙が気に入ったから
B. [　]の記事が載っていたから（※ページをご記入ください）
C. 「シューティングゲームサイド」「アクションゲームサイド」「アドベンチャーゲームサイド」または「ゲームサイド」も読んでいたから
D. 試しに買ってみた

④本書を読んだ感想を、下記の項目からお選びください
・表紙デザイン（非常に良い　普通　悪い　非常に悪い）
・本の大きさ　（ちょうどいい　小さすぎる）
・記事内容　　（非常に良い　普通　悪い　非常に悪い）
・価格　　　　（高い　普通　安い）
・ページ数　　（多い　ちょうどいい　物足りない）

⑤面白かった記事、不満があった記事のページ数を、それぞれ3つまでご記入ください
また、その理由などありましたらご記入ください

⑥特集してほしいゲームをご記入ください（1つだけ）

⑦特集してほしいメーカーをご記入ください（1社だけ）

⑧最もゲームを遊ぶのは、どの環境ですか？（複数回答可）
・アーケード　・Wii U　・Wii　・3DS　・DS　・PlayStation 3
・PS Vita　・PSP　・Xbox 360　・その他レトロゲーム機
・iPhone／iPad／iPod touch　・Android　・携帯電話
・PC　・ブラウザゲーム　・同人ゲーム

⑨本書へのご希望やお気づきの点など、何でも結構ですので、お書きください



ISBN978-4-89637-443-8
C0076 ¥1238E

定価：本体1238円+税

発売 ㈱マイクロマガジン社

GAMESIDE BOOKS
ゲームサイドブックス